33

LIRE 5.000

MARZO 1994

MANGA ZINE

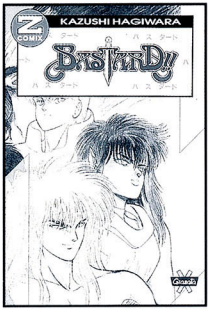
LAMU'
MAI
PATLABOR
RANMA 1/2

PORTFOLIO
GIANT ROBOT

Granata

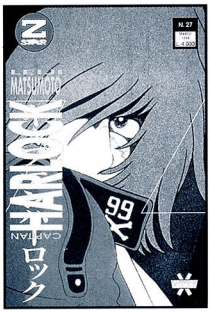
ZERO 39

Z COMIX

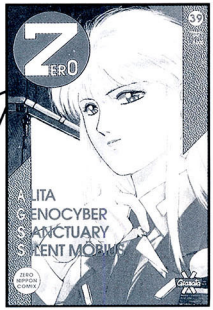


È in edicola il numero 33 di **Z COMIX,** con le magiche gesta di **BASTARD!!.** 128 pagine, lire 5.000.

Z STAR



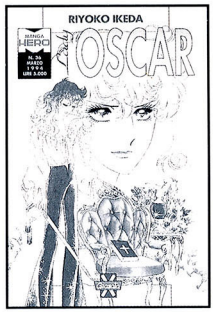
Negli spazi siderali con **CAPITAN HARLOCK** e la sua ciurma. Il grande **LEIJI MATSUMOTO** ai comandi su **Z-STAR** n° 27! 64 pagine, lire 4.000.



4 SERIAL ENTUSIASMANTI:
ALITA,
GENOCYBER,
SANCTUARY,
SILENT MÖBIUS!
ZERO, LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE!
128 PAGINE, 5.000 LIRE.

Granata

MANGA HERO



Dedicato ai fan di **RIYOKO IKEDA**, a grande richiesta, su **MANGA HERO** n°36, **LADY OSCAR!** 96 pagine, lire 5.000.

MANGA ALBUM

Solo **Hayao Miyazaki** poteva dar vita all'incredibile avventura di Nausicaä; il n°9 di **MANGA ALBUM** è in edicola. 48 pagine, formato 21X28, lire 5.000.

MANGAZINE

TRENTATRE

ANNO IV NUMERO 33 MARZO 1994

SOMMARIO

Magazine	pag.	4
Portfolio: Giant Robot	pag.	15
Graffiti Italia: Fabrizio Mazzotta	pag.	27
Cuore di manga	pag.	31
LAMU'	pag.	33
Vita da gaijin	pag.	53
PATLABOR	pag.	55
RANMA 1/2	pag.	91
MAI	pag.	111

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art director: ROBERTO GHIDDI - Redazione: ANDREA ACCARDI, CLAUDIA CANGINI, GIANCARLO CARLOTTI, FEDERICO COLPI, GLORIA CORICA, FRANCESCO DI SANZO, SIMONETTA SCALA - Segreteria di redazione: NIVES AIUOLA, ANNA MARANI. Hanno collaborato: BASARA, IRENE CANTONI, DAVIDE CASTELLAZZI, MASSIMILIANO COZZI, ALEX MARCOMINI, ELENA ROMANELLO.

CREDITS

LAMU' © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc. Adattamento: Claudia Cangini.
PATLABOR © by Masami Yuki/Shogakukan Inc./Viz Communications Inc.
Adattamento: Claudia Cangini.
RANMA 1/2 © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc.
Edizione italiana: © Granata Press, Bologna.
Traduzioni: Rieko Fukuda e Fabrizio Magri (giapponese), Monica Garuti (inglese).
Lettering: Deborah Pigrucci. Copertina: Giant Robot © 1993 Hikaru Production/Amuse Video/Plex/Atlantis

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: Litosei, via Bellini 22/4, Rastignano (BO). Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 47
40122 BOLOGNA
telefono 051/237737 (r.a.) - fax 051/226895
servizio ordinazioni 051/370232

Girate pagina e godetevi le prime scaramucce del conflitto che si sta espandendo a macchia d'olio tra Biscione e animefan. Per dovere d'ospitalità noi di Granata assisteremo neutrali al 'sanguinoso' scontro. Vorrei soltanto ricordare che la nostra presa di posizione l'avevo già espressa, chiaramente spero, rispondendo alla 'Lettera del mese' sul numero 31: posso comprendere le argomentazioni addotte dalla signora Valeri Manera per giustificare tante manipolazioni, ma rimango convinto che il difetto stia molto più a monte, cioè nella scelta di identificare in toto l'animazione con la 'fascia ragazzi'. Credo proprio che la prima televisione che abbraccerà l'idea di dedicare una fascia serale a cartoni 'maturi' come Urotsukidoji, Akira *o* Ranma 1/2 *frantumerà ogni precedente record d'ascolto. P.S. Mentre scrivo, ci sono forti probabilità che questo mese "Zero" non arrivi in edicola; non temete, una gestazione laboriosa della rivista più shockante che vi siate mai trovati tra le mani.*

Luigi Bernardi

POSTA

ANNUNCI

Se siete vicino Torino, e non solo, e naturalmente amate i manga, e non solo, scrivetemi! Invito i nipponici piemontesi a farsi sentire e a mettersi in contatto con me.

Marco Piacentino
Via Borgo 3
10010 Mercenasco (TO)

Mi chiamo Niccolò, ho 15 anni e mi piacerebbe parlare, corrispondere e, perché no, incontrare altri appassionati di manga. Possiedo inoltre una grande quantità di materiale audiovisivo (più di 100 titoli). Chi fosse interessato mi telefoni o scriva: sarò felice di rispondere a tutti e di inviare, a chi ne farà richiesta, una copia della nostra fanzine.

Niccolò Zanzi
Via Caprai 22
48100 Ravenna
Tel.: 0542/64482

Sono una signora di Roma appassionata da tempo di manga e anime. Vorrei corrispondere con persone adulte (se esistono) che condividono la mia stessa passione e che come me non hanno mai rinunciato a sognare.

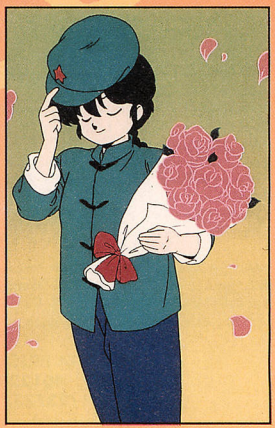
Patrizia Marelli
Via della Lega Lombarda 43
00162 Roma

Vi siete stancati di vedere le solite immagini grigie (in bianco e nero) dei vo-

FORZA GIAPPONE!

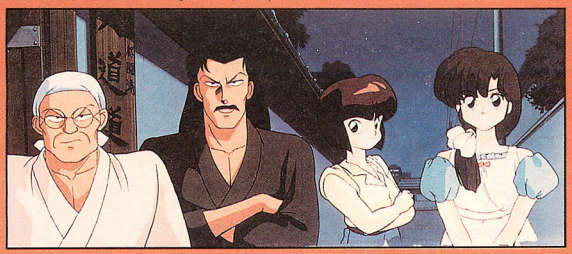
Verso la metà di dicembre giungeva in edicola il numero di ***Mangazine*** *contenente l'intervista ad Alessandra Valeri Manera, responsabile della programmazione della fascia ragazzi della Fininvest. Nei giorni immediatamente successivi, anziché ricevere gli auguri natalizi di cui siamo pur sempre ghiotti, siamo stati travolti da un'ondata di posta cartacea, telematica e in facsimile. Inutile specificare che si è trattato di un plebiscito anti-AVM. Siamo anche stati lieti di riscontrare una straordinaria maturità nelle argomentazioni dei nostri lettori, schierati compatti sulle posizioni tipiche del fandom, ma nella grandissima maggioranza dotati di un'intelligenza e di una vis polemica e dialettica che dovrebbero far riflettere chi è convinto che i cartoni giapponesi siano l'equivalente tecnologico del panetto di hashish sotto il cuscino che nei paesi maghrebini è usato per tenere buoni e in stato stuporoso i più piccini. Per ragioni di spazio possiamo riportare soltanto i passi salienti delle lettere che seguono, minuscolo campione della levata di scudi contro chi, penalizzando la cultura nipponica, è convinto di gridare «Forza Italia!».*
A proposito, messaggio ultimativo: le nostre segretarie sono distrutte dalla logorrea delle vostre lettere. Minacciano di non prendere più in considerazione missive più lunghe di una facciata (e non fate come quel buontempone che ci ha mandato un tabulato da computer lungo più di un metro, tra l'altro pieno di contumelie alle quali promettiamo di replicare).

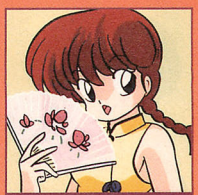
Non potevo starmene zitta dopo l'intervista, pubblicata su **Mangazine** 30, ad Alessandra Valeri Manera. Vorrei replicare su alcuni punti, visto che io mi trovo su posizioni diametralmente opposte a quelle di Lady Tagliaecuci.
Lei è una giornalista, lavora con un mucchio di esperti che conoscono tutte le teorie elaborate da Rousseau, Piaget e Pestalozzi... tutti insieme (appassionatamente), se ne stanno in grandi studi televisivi, decidendo cosa può andar bene e cosa no, quali scene trasmettere e quali no, etc...
Io sono un'appassionata, questo è vero, ma prima di tutto sono (almeno teoricamente) una maestra, ho fatto la catechista, passo molto tempo con i bambini (parenti, vicini, amici), le cui fasce di età variano dai 2 ai 14 anni. Con ciò non voglio dire che io abbia una vastissima esperienza in questo campo, che conosca alla perfezione i bambini e le loro esigenze... però posso tranquillamente affermare che le idee che mi sono fatta non si basano su aride teorie...
Punto primo: la scelta dei cartoni animati. È ovvio che *Ken il Guerriero* non sia la serie più adatta a bambini di 3-4 anni, però la Fininvest ha snobbato cartoni che non hanno nulla di violento o di strano (*Dotakon, La principessa Zaffiro, L'ape Maia, Demetan, Belfy e Lillibit, Gli gnomi delle montagne*... tanto per fare degli esempi), perché? Le serie che ho citato non avrebbero bisogno di tagli e censure di alcun genere...
Punto secondo: i genitori assegnano una sorta di 'delega' ad A.V.M., sono tranquilli perché sanno che ciò che apparirà sul piccolo schermo non turberà in alcun modo i loro figli... Che fortuna! Così facendo non c'è alcun bisogno che papà e mamma diano un'occhiata ai programmi dei figli... tanto è tutto a posto. I bambini, invece, avrebbero un disperato bisogno di parlare di ciò che vedono, di raccontare quello che più li ha colpiti, di farsi chiarire molti dubbi. Ecco, perché, quando conoscono una persona come me, 'grande' ai loro occhi, che guarda ancora i cartoni animati mi subissano di domande, mi fanno il riassunto di alcune puntate, vogliono che, a mia volta, racconti gli episodi che si sono persi. Questo per loro è importante, sanno che io li capisco, mentre papà e



Ranma 1/2 © 1988 Takahashi/Shogakukan-Fuji Tv-Kitty

Ranma 1/2 © 1988 Takahashi/Shogakukan-Fuji Tv-Kitty





POSTA

mamma non hanno la più vaga idea di cosa siano una tartaruga ninja o un cavaliere dello zodiaco. Non basta riempire una stanza di giocattoli…
Punto terzo: l'esempio del testo giapponese e i cambiamenti in fase di doppiaggio. Tradurre fumetti, film, cartoni, etc… da un'altra lingua è sempre molto impegnativo, ci sono espressioni difficili, addirittura impossibili da rendere adeguatamente in italiano. Questo lo sanno tutti… Non capisco, invece, perché un testo giapponese che appaia sul video crei confusione in un bambino. I sottotitoli non stati inventati apposta? Tagliare fotogrammi in cui appaiono ideogrammi giapponesi mi sembra qualcosa di veramente inutile.
Punto quarto: ci sono «scene e situazioni legate a riti religiosi diversi dai nostri, che creerebbero unicamente ansia e confusione nei bambini, oppure incentrati su usi e costumi incomprensibili per i bambini italiani». Questa è la più grande ca… che io abbia mai sentito! Gli appassionati come me, che hanno iniziato a seguire i cartoni animati a 6-7 anni, cos'erano, dei geni? Allora lo sono anch'io! I bambini di oggi sono molto più svegli di quanto non lo fossimo noi una quindicina di anni fa! Oltre a divertirmi, ho imparato tante cose grazie ai cartoni: l'importanza dello spirito di squadra, della sincerità, del rispetto per gli altri, della libertà, la necessità di combattere per ciò in cui si crede, di non arrendersi mai…
Auguri a tutta la redazione.

Barbara Ligi
Sansepolcro (AR)

Spettabile redazione, ho scritto soprattutto per controbattere l'intervista ad Alessandra Valeri Manera, con cui, nonostante la chiarezza e le argomentazioni, mi trovo in disaccordo. È vero che dobbiamo preoccuparci di quello che i bambini possono vedere in TV, ma non possiamo dimenticare che gli stessi bambini, come afferma proprio la signora Valeri Manera, sono selettivi, aperti a nuovi stimoli e, mi permetto di aggiungere, anche dotati di uno sviluppato senso critico: voler evitare che si pongano domande su quanto hanno visto equivale a sminuire e ad alterare la loro capacità di giudizio, trasformandoli da spettatori attivi, con curiosità spesso costruttive da soddisfare, a spettatori passivi che si limitano ad assorbire informazioni senza riflettere sul loro significato. E questo discorso vale, oltre che per la scelta dei prodotti da trasmettere, anche per l'adattamento da effettuare: proprio l'eliminazione di parti che lasciano inalterato il senso della storia è la più ingiustificata, soprattutto se riguarda sequenze come quelle portate a esempio nell'articolo, in cui comparivano degli ideogrammi giapponesi e una cerimonia religiosa non cristiana: dubito che queste scene avrebbero avuto effetti tanto deleteri su un bambino. E a questo punto vorrei ribadire che non sono solo i bambini che seguono i cosiddetti cartoni animati: se adesso non ci sono la cultura e l'interesse per proporre l'animazione per adulti è anche perché non è mai stata fatta una grande apertura mentale. Ma è anche ovvio che una persona adulta non si interesserà mai a programmi televisivi che propongono sempre e solo repliche, o quasi, perché sono le novità che attirano l'attenzione: con simili premesse il risultato è scontato.

Silvia Slobbe
Pavia

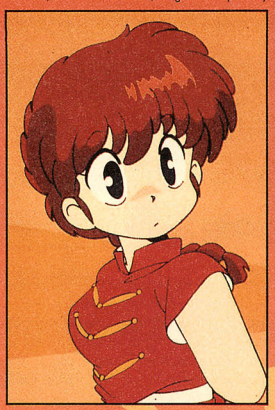
Spettabile **Mangazine**, leggendo l'intervista alla Valeri Manera ho avuto anche la conferma che lo sponsor non ha voce in capitolo per quanto riguarda la scelta di un cartone animato. Penso che questo sia un vero peccato! Forse, se ne *stri personaggi preferiti e invece ambite ad avere riproduzioni a colori a grandezza naturale? Da oggi il vostro desiderio si avvera. Il mio motto è più umano dell'u-mano. Riproduco disegni (anche americani) su tela a grandezza naturale. I risultati sono stupefacenti, come i prezzi (perché sono molto alti). I soggetti ai quali quasi esclusivamente mi dedico sono:* Hokuto no Ken, Crying Freeman, Nausicaä, City Hunter, Record of Lodoss War, *Mai Kuju,* Cat's Eye, *Lupin III, Ataru Moroboshi,* La bella e la bestia. *Certamente qualcuno di voi si chiederà perché non appaiono nella lista anche i* CdZ*: semplice, perché non ho figure, ma se me le procurassero… Un'attenzione particolare per chi sta sotto la bandiera dell'Orsa Maggiore. Riproduco su album in successione i movimenti del wushu, antica tecnica cinese, sul personaggio di Toki (se le richieste raggiungeranno il numero di 20) e, dulcis in fundo, (da prenotare) "Tecniche di rianimazione", albo ampiamente dettagliato con il personaggio di Toki, per essere pronti in ogni evenienza.*

Alessandro
Tel.: 02/98242234
(ore pasti)

Stop! Mi chiamo Doris Gallerini, ho 17 anni e cerco qualcuno/a della mia zona

Ranma 1/2 © 1988 Takahashi/Shogakukan-Fuji Tv-Kitty

POSTA



o dintorni che adora l'animazia (sic)! Sarà difficile per me, ma se abitate nella Valle d'Aosta, contattatemi! Sono sola, ho bisogno di amici con cui uscire! Aspetto tante lettere o telefonate! Si possono fare incontri: io ho molto materiale! Contattatemi! Se non mi contatta nessuno vado a Bologna e fulmino la redazione di "Mangazine".

Doris Gallerini
Strada della Collina 30
11020 Donnas (AO)
Tel.: 0125/804282

Un appello a tutti i lettori: chiunque sia un fan di Ranma 1/2, Lamù, Dragon Ball, Bastard!!, Dylan Dog, Ken e Cavalieri, *può scrivermi. Se siete di Soverato o dintorni potremmo anche fondare un club.*

Angelo Leone
Via P. Galluppi 15
88060 Satriano Marina (CZ)

Cerco a Salerno (e provincia) appassionati come me di manga e anime, per formare un gruppo e per scambio materiale.

Marco Guerra
Via Asiago 1
84132 Salerno
Tel.: 089/335562

Potreste pubblicare il mio indirizzo perché io possa corrispondere con ragazzi/e con le mie stesse passioni?

Elena Giubbini Ferroni
Viale Angelico 15
00195 Roma

avessero, le cose sarebbero migliori, inoltre non credo che un cartone venga scelto unicamente in base alla sua validità, altrimenti non si spiegherebbe la trasmissione di porcate come *Il principe Valiant* oppure *James Bond Junior*. Sul fatto della trasmissione di lungometraggi animati poi, secondo il mio modesto parere, è una stronzata dire che «il non poter inserire spazi pubblicitari all'interno dei cartoni animati ha reso impossibile la trasmissione di lungometraggi di animazione». Se così fosse come si spiega il fatto che ogni anno su TMC vengono trasmessi i lungometraggi di Asterix senza interruzioni? (...) Proseguendo nella lettura dell'intervista arrivo al punto in cui si parla delle censure, dei tagli, ecc. Come ho già detto sono d'accordo sul fatto che le trasmissioni all'interno delle quali gli anime vengono trasmessi sono dedicate a un pubblico di bambini che va dai 6 ai 14 anni. Questo però non giustifica i tagli e le censure fatte a una serie. Ma stiamo scherzando? Anch'io sono stato bambino e sono cresciuto a forza di cartoni giapponesi, ma per questo non sono mai stato turbato da un ideogramma e ancor meno non sono mai entrato in uno stato di ansia e confusione vedendo usi, costumi, riti religiosi giapponesi o voti scolastici espressi in lettere. La mia massima reazione è stata quella di chiedere una semplice spiegazione ai miei genitori. La mia vita non è stata compromessa, mi sono diplomato e sto frequentando la facoltà di ingegneria elettronica a Trieste... (...) Quando un bambino vede un cartone animato ha il pieno diritto, anzi il dovere di porsi tutte le domande che vuole sul significato di quanto ha visto, altrimenti rimarrà sempre uno stupido ingenuo.

Marco Bagolin
Fiumicello (UD)

Cari signori di **Mangazine**,
1) Secondo A.V.M. i bambini «sanno quello che vogliono». Se non ho frainteso questa è una grandissima bufala, e non per colpa dei bambini. Cosa voglio dire? Che i bambini in questione non hanno la possibilità materiale per sapere quello che vogliono, visto che sono tenuti totalmente all'oscuro di quello che avrebbero il diritto di scegliere...
2) Cito testualmente: «... non deve (il bambino) porsi domande strane su ciò che ha visto e non deve essere turbato da situazioni imbarazzanti o violente». Qui ce ne sarebbero da dire veramente tante, ma sarò breve: non sono uno psicologo, ma so che porsi domande è quanto più serve a un bambino per sviluppare un concetto proprio della vita, e quindi per crescere...
3) I cartoni giapponesi lontani dalla nostra cultura? Riferimenti a una cultura diversa dalla nostra? Cara Alessandra, mai sentito parlare di villaggio globale? Oltretutto i cartoni con tutti questi 'riferimenti' non mi sembrano un numero spropositato... Senza contare che, se i giapponesi si sono aperti all'Occidente, non vedo perché noi non dovremmo fare altrettanto col Giappone... Anche solo per dimostrare quell'apertura mentale che in altri settori, l'Italia non può contare? Ma poi, *Bubble Gum Crisis* o *Gundam*, sembrano tanto 'giapponesi'?
4) Le sigle: con tutto il rispetto questa storia dei diritti mi pare un po' campata per aria. In primo luogo perché la prima volta che cartoni come *Candy Candy* o *Lady Oscar* vennero presentati sui circuiti Fininvest avevano ancora le «vecchie sigle italiane di cui non abbiamo i diritti». In secondo luogo perché, anche ammesso che i diritti per le sigle giapponesi non si abbiano, si possono sempre acquistare, e comunque (anche volendo cambiare le canzoni) non mi pare che nessuno sia troppo interessato a certi aberranti rimontaggi che ormai contraddistinguono i cartoni Fininvest. E poi, e so di non sbagliarmi, vorrei sapere come mai prima comparivano dei frammenti delle sigle originali, e ora non più...

Valeriano Scassa
Piacenza

Yamato Fukkatsuhen © 1994 Westcape Corporation

NEWS GIAPPONE
a cura di Federico Colpi

PASSATO, PRESENTE E FUTURO

Siamo finalmente entrati a pieno regime in questo 1994 ed è arrivato il momento di fare un consuntivo dell'anno appena trascorso. Vediamo allora cos'è successo in Giappone nel 1993 e cosa ci aspetta in futuro. Partiamo con gli OAV:

BANDAI VISUAL

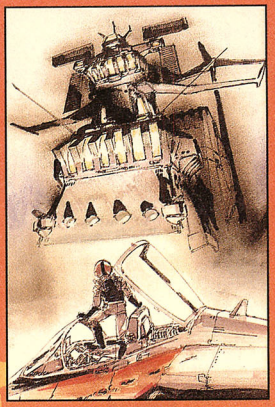
Il capofila dei produttori di OAV ha dichiarato coraggiosamente già da prima dell'uscita sui mercati che il suo più grande successo di vendite del 1993 è *Orguss 02*. In realtà a conti fatti sembra che la palma del vincitore spetti a, c'era d'aspettarselo, *Giant Robot*. Tra i prodotti non originali, l'edizione home-video di *Patlabor 2* è stata il best seller dell'anno. Per il 1994 i pezzi forti sono il nuovo *Yamato*, *Macross Plus* e *Taiho shichau zo!*, di Kosuke Fujishima, coprodotto con Kodansha. Anche nei cinema, Bandai sarà in prima linea con tre titoli: *Yamato - Fukkatsuhen* (*Yamato - La rinascita*), il dolce *Yunkers Come Here* e il nuovo lungometraggio di Otomo, *Memories* (non ancora annunciato in Giappone).

TOEI VIDEO

Il top seller dell'anno è stato *Be-Bop Highschool 5*, mentre nella categoria non originali vince l'edizione home video di *Sailormoon*. Per il prossimo anno continueranno serie come appunto *Be-Bop*, si concluderà *Crying Freeman* e ritornerà l'attesissimo *Cutie Honey*.

KSS

Con il successo di *Aa megamisama* (*Oh, mia dea!*, coproduzione Kodansha) e dell'edizione in LD dei film di *Kyojin no hoshi* (*Tommy la stella dei Giants* da noi), la KSS si sta confermando come uno dei produttori più interessanti. Dopo averci offerto grandi emozioni con opere di alta qualità come *Gunnm/Alita*, per il prossimo anno ha in cantiere quattro nuove serie, tra cui la già annunciata *Mars*, ossia una versione piuttosto fedele



al manga originale di quel *God Mars* che nella precedente edizione tv tanto ha deluso i fan di Mitsuteru Yokoyama. Questa volta la saga di *Mars* tornerà con ottime animazioni e un mecha-design da sballo che ricorda molto le atmosfere di *Giant Robot*. Nota: il character design sarà proprio di Hideyuki Motohashi, quello di *God Mars* (e *Shuten doji*).

KODANSHA VIDEO

Il successo dell'anno è senza dubbio *Oh, mia dea!* nell'edizione animata coprodotta con la KSS. Per il 1994 le serie passeranno da una a tre: *Gun Smith Cats*, *Compiler* e *Taiho shichau zo!*

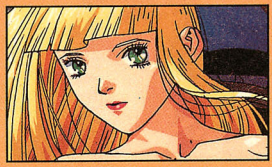
SHOGAKUKAN VIDEO

Manco a dirlo, *Ranma* vince nella classifica dei più venduti, ma tra i non originali stravince l'edizione home video di *Doraemon*. Per quest'anno grandi novità, tra le quali siamo autorizzati a preannunciarvene solo una: *Spriggan*.

SME-SONY MUSIC ENTERTAINMENT

Il 1993 è stato dominato dal magnifico *X²* e dalla versione in LD di *Yokoso Yoko* (da noi *Dolce Luna*). Per il nuovo anno in

Orguss 2 © 1993 Bigwest Project



Kyashan © 1993 Tatsunoko

NEWS

GLI OAV DI FEBBRAIO E MARZO

MAJIN EIYU WATARU OWARINAKI MONOGATARI
vol. 3
(Wataru - La storia infinita)
1 febbraio, VAP, 30', Sunrise

MAMONO HANTA YOKO, music clip
(Yoko, la cacciatrice di mostri)
1 febbraio, Toho, 29', Madhouse (solo LD)

RANMA 1/2
vol. 3
18 febbraio, Shogakukan/Pony Canyon, 30', Kitty Film

KYASHAN *vol. 4*
21 febbraio, Nippon Columbia, 30', Tatsunoko

CHOJIKU SEIKI OGASU 02
vol. 2
(Il secolo superspaziotemporale Orguss 02)
21 febbraio, Bandai Visual, 30', J.C. Staff

DIRTY PAIR FLASH
vol. 2
21 febbraio, VAP/Bandai Visual, 30', Sunrise

HADASHI NO GINREI
vol. 1
(Ginrei dai piedi scalzi)
21 febbraio, Amuse Video/Bandai Visual, 30', Moo Film
(episodio extra di Giant Robot)

NEWS

NATSUKI CRISIS
vol. 1
23 febbraio, Shueisha/King Record, 30', Madhouse

KISHIN HEIDAN
vol. 6
(Il plotone degli dei meccanici)
25 febbraio, Pioneer LDC, 30', AIC

SHIN INJU GAKUEN
(La vera scuola delle bestie lussuriose)
25 febbraio, Daiei/TJC, 30', Studio Kikan

CRYING FREEMAN THE FINAL
25 febbraio, Toei Video, 50', Toei doga

FORTUNE QUEST
vol. 3
10 marzo, Kadokawa, 30', J.C. Staff

TOKYO BABILON 3
21 marzo, SME, 50', Animate Film

PLASTIC LITTLE
21 marzo, SME, 45', Animate Film

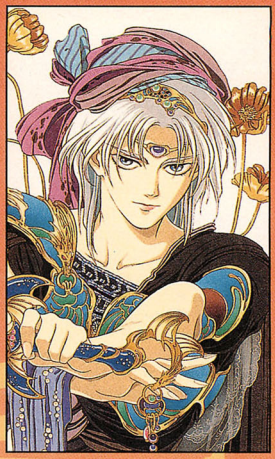
DOMINION
vol. 3
22 marzo, Bandai Visual, 25', J.C. Staff

DIRTY PAIR FLASH
vol. 3
22 marzo, VAP/Bandai Visual, 30', Sunrise

RYUSEIKI GAKUSEIBA
vol. 3
(Stella cometa Gakusaver)

Elementalors © 1994 Okazaki T./Kadokawa Shoten

Arslan © 1993 Y. Tanaka/Kadokawa Shoten/Movic/Sony



arrivo una decina di nuovi titoli: continuerà *Arslan* e, sorpresa, *Elementalors* sarà disponibile solo sulla base di prenotazioni che devono pervenire entro agosto. Non sono accettate prenotazioni al di fuori del Giappone, per cui dall'Italia non si può proprio fare nulla.

KING RECORD

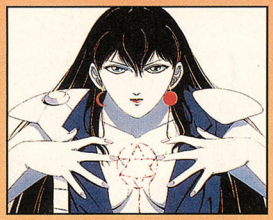
Domina *Banno bunka nekomusume* (destinato, sembra, ad arrivare in Europa come *Pussy Girl Nuku Nuku*) e tra i non originali le versioni home video di *Garo densetsu 1* e *2*. Per quest'anno in arrivo *Tekkaman Blade II*, *Minky Momo*, il nuovo *Compiler*, *Natsuki Crisis* e *Bounty Dog*.

PIONEER LDC

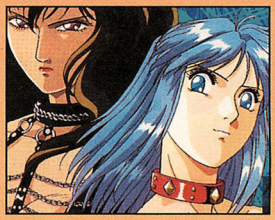
Vince *Ryooki* su tutta la linea, mentre *Silent Möbius 2* è il più venduto tra i non originali. Per il 1994 ritornerà *Ryooki* e vi saranno due nuove serie originali (vedi **Mangazine** 29, pag. 9).

TELEVISIONE

La crisi colpisce tutte le grandi industrie ed è sempre più difficile trovare sponsor per gli anime. Risultato: nel 1993 si è toccato dopo dodici anni il minimo storico di serie trasmesse (31, contro le 44 del 1991 e le 43 del 1983), ma sembra che ciò non stia portando male all'industria dell'animazione. La qualità media è piuttosto elevata; per ragioni di 'sicurezza commerciale' prevalgono le serie tratte da manga e videogame di successo ed è quindi possibile realizzare un effetto di feedback tra i vari media con ottimi profitti per i produttori. In particolare risaltano le lunghe serie che continuano a mantenere un successo straordinario, quindi *Dragon Ball Z*, *Sailormoon*, *Yuyu hakusho* e *GS Mikami*. Per ultimo si sta inserendo in questo filone con buona fortuna *Slam Dunk*. Per il 1994 è previsto un ulteriore calo numerico delle serie tv: l'introduzione di nuove tecnologie (computer per la colorazione

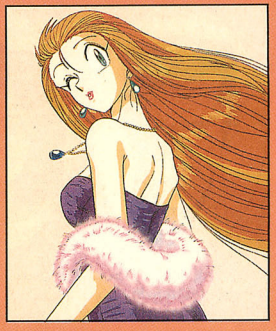


Silent Möbius © 1994 Asamiya/Studio Tron



Compiler © 1994 Asamiya/Kodansha-Starchild

Yuyu hakusho © 1994 Togashi/Shueisha- Fuji Tv- Studio Pierrot GS Mikami © 1994 Shina T./Shogakkukan-Asatsu-Toeidogo



NEWS

e per il montaggio, come quelli usati da anni negli USA e dalla Disney) permetterà, una volta ammortizzati i nuovi macchinari, di abbassare i costi di produzione e lascerà più animatori liberi sul mercato, presumibilmente a tutto vantaggio degli OAV e dei film cinematografici di buona qualità la cui realizzazione necessita sempre di buona manovalanza. In altre parole, un anno forse non ricco di novità ma senz'altro importante per definire la nuova strada che seguiranno gli anime in futuro.

CINEMA

Forse il punto più dolente dell'anno: *Patlabor 2* ha fatto flop mostrando (*Patlabor 1* insegna) che la tecnica non basta a determinare il successo di un film. Anche *Coo*, pur molto bello, ha fatto un buco nell'acqua, benché per ragioni del tutto diverse (nel bel mezzo della realizzazione il principale produttore Haruki Kadokawa è stato arrestato per detenzione di cocaina, la Kadokawa shoten è caduta nel caos più completo e all'ultimo momento la produzione è passata in mano alla NTV che non ha saputo organizzare una buona campagna promozionale). Per il prossimo anno le novità sono tante: dai film Bandai (vedi sopra) a quello di Miyazaki/Takahata, *Heisei tanuki gassen Ponpoko* (*Ponpoko - La battaglia dei tanuki dell'età Heisei*; i *tanuki* sono una sorta di procioni che, nella mitologia giapponese, amano trasformarsi e prendere in giro gli umani; l'età Heisei è quella iniziata nel 1989 con l'ascesa al trono dell'attuale imperatore Akihito).

MANGA IN ARRIVO

Rumiko Takahashi ha inaugurato un nuovo capitolo dell'affascinante saga del *Bosco delle sirene* (*Ningyo no mori* in originale) sui numeri di fine gennaio del settimanale "Shukan shonen Sunday" (Shogakukan). Intitolata *Saigo no kao* (L'ultimo viso) è una breve storia di 80 pagine.

A proposito di novità manga uscite a cavallo tra il 1993 e il 1994, vi ricordiamo il settimo volume di *Sanctuary* (Shogakukan) e l'attesissima ristampa in due volumi di *Ichipondo no fukuin* (Il Vangelo da una libbra, di Rumiko Takahashi, Shogakukan), il quattordicesimo di *Bastard!!*, il settimo di *Tokyo Babilon* delle Clamp (Shinshokan) e il quarto della ristampa di *Be Free!* di Tatsuya Egawa (Kodansha). Ancora, su "Newtype" di febbraio e marzo Yoshiyuki Sadamoto, bravissimo designer di *Hõnneamise* e *Nadia*, ha pubblicato la sua nuova incursione nel mondo dei manga dopo l'affascinante *Route 20*. Intitolato *Koto no oni* (L'oni dell'isola solitaria) e tratto da un

Heisei tanuki gassen Ponpoko © 1994 Hata Jimusho-TNHG

24 marzo, King, 60', Production I.G.

BANNO BUNKA NEKOMUSUME II
vol. 4
(La ragazza gatto onnisciente e onnipotente)
24 marzo, King, 30', Animate Film

THE HAKKENDEN II
vol. 3
25 marzo, Pioneer LDC, 30', AIC

TENCHI MUYO! RYOOKI
(Ryooki! Non capovolgere)
25 marzo, Pioneer LDC, 30', AIC
(episodio speciale)

KISHIN HEIDAN
vol. 7
(Il plotone degli dei meccanici)
25 marzo, Pioneer LDC, 30', AIC

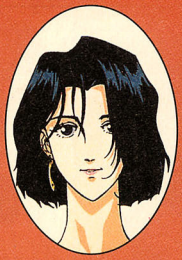
BOKU NO CHIKYU O MAMOTTE *vol. 3*
(Proteggete la mia Terra!)
25 marzo, Victor, 30', Production I.G.

SHIN INJU GAKUEN
vol. 2 parte II
(La vera scuola delle belve lussuriose)
25 marzo, Daiei/TJC, 30', Studio Kikan

SOKI KIHEI BOTOMUZU II *vol. 1*
(Votoms, il cavaliere corazzato)
fine marzo, Movic Promote Service, 30', Sunrise

Macross Plus © 1994 Bigwest-Macross Plus Committee

NEWS



NEWS DALL'ITALIA
a cura di D. Castellazzi

GON
di Masashi Tanaka
Ed. Star Comics
Lire 5.000

Famelico, prepotente, feroce, distruttivo, invadente, ingordo, terribile, tenace, possente, impavido, sono solo alcuni degli aggettivi applicabili a Gon, anche se il più indicato resta sicuramente 'inarrestabile'. Gon, questo piccolo ma pericolosissimo dinosauro creato dal mangaka Masashi Tanaka, è infatti una forza della natura, un residuo preistorico trasportato ai nostri tempi e posto in contesti naturali e incontaminati in cui misurarsi con le altre specie animali. Il confronto è però a senso unico, poiché l'incontrastato dominatore è lui, è Gon. Non esiste altro animale in grado di fermarlo, gli stessi predatori divengono per lui prede o più semplicemente vittime. Gon non è solo forte, è anche furbo, spia gli altri animali e li imita, superandoli e ingigantendo le loro azioni, mettendo a nudo la propria psiche megalomane. Gon è un essere semplice ma è proprio questa sua semplicità portata all'eccesso che lo rende distruttivo, incapace di darsi dei limiti. La semplicità della personalità e del comportamento di Gon vengono trasferite anche sul piano narrativo. Tanaka rea-

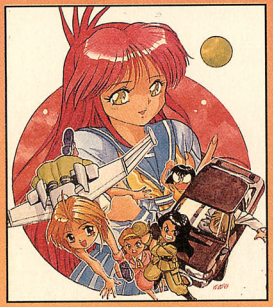
soggetto di Hamako Taka, questo brevissimo manga narra la vicenda del piccolo Nagi e dell'amica Ukina che, per sfuggire alla vita monotona del loro villaggio di pescatori provano ad avventurarsi verso l'Isola degli Oni sfidando tutti i divieti imposti dagli adulti. Giunti sulla spaventosa terra avranno una sorpresa: in realtà dietro a essa vi è un'isola molto più grande e affascinante...

MACROSS PLUS AI NASTRI DI PARTENZA

Si delinea la storia di *Macross Plus*, la nuova serie di OAV annunciata in anteprima mondiale proprio da noi. Ambientata trent'anni dopo la serie tv, quando l'apporto scientifico portato dagli Zentradi agli uomini ha consentito la costruzione di satelliti su cui è stato ricreato l'ambiente terrestre, *Macross Plus* si svolge sul pianeta Eden, una di queste colonie. Isamu, giovane pilota di Valkyrie, viene improvvisamente chiamato al Test Flight Center per delle prove di pilotaggio. Qui il giovane si scontra con il vecchio amico-nemico Gard, che sembra destinato a essere il suo sfidante alla guida di un nuovo modello di robot. Nel frattempo arriva in tournée su Eden la cantante Sharon Apple, accompagnata dall'affascinante produttrice Myun. Nella sua migliore tradizione, tra musica e avveniristici robot comincia l'avventura di *Macross*...

NOVITA' VIDEO E TV

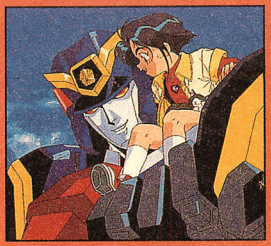
Dopo la sorpresa di *Blueseed*, un altro fumetto di successo viene annunciato per la televisione: si tratta di *Rai*, la fortunata serie di Johji Manabe che unisce elementi dei manga storici giapponesi alla migliore fantascienza nel più puro Manabestyle. Pubblicato dalla piccola Media Works, nata da una costola 'ribelle' della vecchia Kadokawa shoten e ora entrata sotto l'abbraccio protettivo della Bandai, *Rai* rappresenta il primo riconoscimento di valore per questa giovane compagnia. In arrivo in OAV da Tokuma shoten è invece *Aozora shojotai* (La pattuglia femminile del cielo azzurro), tratto da un simpatico manga di Toshimitsu Shimizu. Vicenda di alcune giovani ed energiche donne-pilota del Jietai, l'esercito giapponese, assunte dal governo per migliorare l'immagine dell'esercito tra i cittadini, si preannuncia come una serie comica di ottima fattura sulla linea di *Aa megamisama* e *Banno bunka nekomusume*. Oltretutto il regista e character design sarà proprio quello



Banno bunka nekumusume II © 1994 Takada Y./Futabasha-Starchild

Black Jack © 1993 Tezuma Pro/Akita Shoten-Forte

Jaydecker © 1994 Sunrise-Nagoya Tv



Yuji Moriyama noto da noi per *Lamù*, *Project A-ko* e soprattutto per il capolavoro *Maison Ikkoku Last Movie*, e che ha curato anche *Banno bunka nekomusume*. Tra le altre notizie destinate a fare felici i fan italiani è il prossimo arrivo in Italia dei magnifici video di *Black Jack*, diretti dal regista di *Lady Oscar*, *Rocky Joe*, *L'isola del tesoro*, *Cobra*, *Jenny la tennista* e *Oniisama e...*: Osamu Dezaki. Notizie più precise, come sempre, sui prossimi **Mangazine**. Riguardo alle novità televisive giapponesi, dopo *Mightgine* ha preso il via su TV Asahi un altro capitolo della serie degli *Yusha robo* (robot eroici): stavolta tocca a *Yusha keisatsu Jeidekka* (Jaydecker, l'eroica polizia) che ha per protagonista il piccolo Yuta Tomonaga che, assieme alla Brave Police, partecipa ai più intricati casi polizieschi. Un'altra serie arrivata a metà gennaio è il nonsense gag anime *Nakazaki Tatsuya anime kessakusen* (Antologia dei capolavori animati di Tatsuya Nakazaki), riduzione animata dei manga del suddetto Nakazaki, autore piuttosto noto in patria. Come per il precedente *Warau serusuman* (Il rappresentante che ride), anche questa serie sarà presentata all'interno di un contenitore serale per adulti della rete TBS. In video arriverà la nuova serie *Ginga eiyu densetsu* (La leggenda degli eroi della galassia) ed è confermato per l'estate il nuovo *Lodoss War*.

VIDEO DAL MONDO
a cura di Davide Castellazzi

NOVITA' AVO FILM, ITALIA

In questo periodo di grande popolarità per gli anime, molti editori ne approfittano per riproporre vecchie glorie dell'animazione nipponica. È il caso dell'Avo Film che, saccheggiato il catalogo dell'italiana Stardust, annuncia un nutrito gruppo di uscite, proponendo pure nuove copertine. Si parte con *Charlotte* (*Wakakusa no Charlotte*), serie televisiva del 1978 più volte passata sulle nostre TV locali. Si prosegue con la serie *Piccole donne*, tratta dal celebre romanzo della Alcott, e con i film *20.000 leghe sotto i mari*, su soggetto di Shotaro Ishimori (autore del più celebre *Cyborg 009*), il datatissimo (1962) *Simbad il marinaio* e *Il gatto con gli stivali* (1969). Degne di nota altre due proposte che portano la firma di un maestro dell'animazione, Hayao Miyazaki: i lungometraggi *Ali Babà e i quaranta ladroni* e *Gli allegri pirati dell'isola del tesoro*.

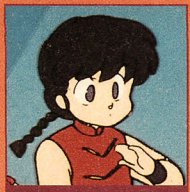
AREA 88 ATTO 1: I CIELI DEL TRADIMENTO
collana Yamato Video 16, Italia
lire 39.900

Area 88 è probabilmente il manga più famoso di Kaoru Shintani, autore pressoché sconosciuto in Italia, dato che nessuna delle sue opere è stata finora tradotta, ma apprezzato in Giappone e conosciuto negli USA. *Area 88 Atto 1* propone in animazione le vicende, realizzate con tratto un po' effemminato tipico dell'autore, del giovane pilota

lizza tavole senza testo, addirittura senza suoni, in cui la mimica e le espressioni degli animali dicono tutto, in cui il movimento e la cinematicità sono portati ai massimi livelli. Tavole dalla lettura velocissima quindi, in cui lo sguardo del lettore scorre frenetico da una vignetta all'altra, da una tavola all'altra, cercando di tenere il passo con il ritmo serrato della narrazione. Al contrario, il tratto di Tanaka è elaboratissimo. Rinunciando ai retini, tipici della maggior parte dei manga, questo autore riempie le vignette di un fittissimo tratteggio, disegnando animali e sfondi estremamente realistici. È sicuramente eccessivo definire, come hanno già fatto alcuni, Gon «un capolavoro», o addirittura «l'unico capolavoro a fumetti degli anni Novanta», ma di sicuro è un manga dall'indubbio impatto grafico e narrativo. Un bell'esordio per la collana "Storie di Kappa", della quale avremmo però preferito una confezione grafica più accurata.

SNIFF
ed. News Market
96 pagine
Lire. 3.500

Strano titolo per una nuova rivista a forte contenuto erotico edita dalla News Market, casa editrice che pare essersi specializzata in manga piccanti. "Sniff" ospiterà, a rotazione, di-



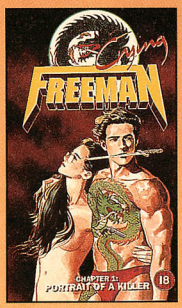
NEWS

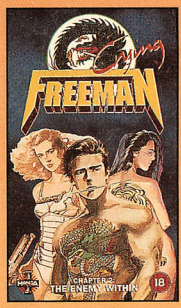
versi mangaka specializzati in storie a sfondo sessuale. Nei primi due numeri fa il suo esordio italiano Takayosi Sano, autore che predilige scrivere e disegnare brevi racconti aventi come protagoniste adolescenti alle prese con situazioni imbarazzanti e con primi approcci al sesso. Se le brevissime trame, appena abbozzate, non raccontano nulla di nuovo limitandosi semplicemente a introdurre le situazioni sessuali tramite piccole trovate ed espedienti più o meno visti, il tratto di Sano si segnala al contrario per la sua cura, pulito e morbidissimo, fortemente debitore nei confronti degli stereotipi grafici giapponesi e in particolare degli anime. "Sniff" è probabilmente la rivista più hard della News Market, l'unica che non affronta il sesso con un taglio umoristico, e che promette, per il futuro, un variegato ventaglio di situazioni erotiche.

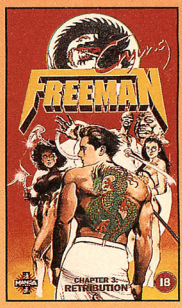
Shin Kazama che, firmato in stato di ubriachezza un contratto da mercenario, si vede costretto a partire per il regno medio-orientale di Asran, unico al mondo a possedere una flotta aerea di ventura. In quell'assolato paese, di stanza presso la base Area 88, Shin conoscerà gli orrori della guerra. Tre anni di combattimenti senza fine, in cui quotidianamente il ragazzo rischia la vita, sono il periodo da scontare a meno che Shin non riesca ad abbattere tanti nemici da raggiungere un premio in denaro pari a un milione e mezzo di dollari. La vita di Shin, intenzionato a lasciare Area 88 prima possibile, diviene quindi un'interminabile sequenza di scontri, intervallati da brevi pause che trascorrono nello sconforto procuratogli dal ricordo della vita civile e della bella fidanzata. L'orrore per la guerra e la (contraddittoria?) passione per gli aerei di Shintani sono i punti di forza della trama di questo bell'anime. I mezzi meccanici e gli aerei sono infatti realizzati con una cura particolare e un tratto realistico, a differenza dei personaggi per cui vengono preferite delle soluzioni grafiche più 'libere', con anatomie estremamente longilinee, volti lievemente androgini, occhioni da cartoon, che conferiscono quella parvenza effeminata, ma sofisticata e originale, già evidenziata in principio. *I cieli del tradimento* è solamente la prima parte della trilogia in animazione che la Yamato dedica ad *Area 88*.

CRYING FREEMAN 1, 2 e 3
durata 50' cadauno
ed. Manga Video, G.B.
£ 8.99 cad.

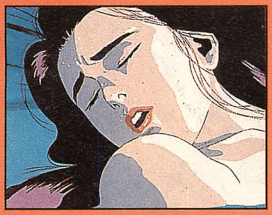
L'inglese "Manga Video" sta editando, a ritmi bimestrali, i sei OAV dedicati al killer piangente reso famoso dal manga di Kazuo Koike e Ryoichi Ikegami. Tre i video finora usciti, *Portrait of a Killer*, *The Enemy Within* e *Retribution*. I lettori che hanno apprezzato il manga non potranno non gradirne la versione in animazione che si attiene fedelmente all'originale cartaceo. *Portrait of a Killer* ripropone passo passo le avventure del leader dei Cento e Otto Dragoni già narrate nella prima parte del manga ("Z Comix" dall'1 al 4), attenendosi in modo quasi puntiglioso alla sceneggiatura del fumetto, a tal punto che pare di trovarsi di fronte alle tavole di Ikegami che prendono vita. Le espressioni dei personaggi, le situazioni, i dettagli, persino le inquadrature rimandano continuamente all'originale. Anche il disegno, pur non potendo riprodurre completamente il bel tratto di Ikegami, ricco di tratteggio, è quanto di più







Crying Freeman © 1993 Manga Entertainment Ltd



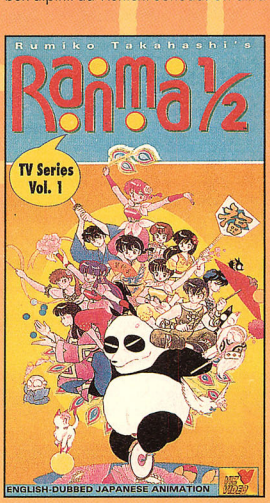
vicino si possa realizzare. Unica differenza tra le due versioni consiste nel taglio, quasi totale, dell'addestramento di Crying Freeman. In *The Enemy Within* e *Retribution*, pur continuando nella linea di rispetto dell'opera originale, la tendenza a tagliare o sorvolare su alcuni passaggi si fa leggermente più marcata, e alcuni avvenimenti, come per esempio lo scontro tra Freeman e la sorella adottiva, risultano narrati in modo sbrigativo.

RANMA 1/2
durata 50'
ed. Viz, USA
$ 29.95

Il/la beniamino/a dei lettori di **Mangazine**, Ranma, gode già da tempo di una trasposizione televisiva ma, mentre in territorio nostrano nessuna emittente si è ancora degnata di trasmetterne le puntate, negli USA la casa editrice Viz ha addirittura cominciato a editare videocassette contenenti due episodi ognuna di questa celebre serie della Takahashi. La versione animata mantiene inalterata tutta la freschezza del manga; è in tal modo possibile apprezzare i veloci ed eleganti combattimenti a colpi di arti marziali, alternati da continue gag dovute alle trasformazioni di Ranma, arricchiti da una fluente animazione, di livello cinematografico più che televisivo. Il pieno rispetto dei testi originali della Takahashi, della caratterizzazione dei personaggi e del morbido tratto dell'autrice, sono una garanzia per tutti i fan del manga. A quanto già elogiato aggiungiamo che ogni episodio beneficia di una bella sigla in lingua originale (sottotitolata in inglese) dai delicati colori pastello e di simpatiche musichette, decisamente appropriate al tono della serie. Attenzione, però: questa videocassetta, come tutte quelle di produzione statunitense, utilizza il sistema NTSC, differente dal nostro PAL, quindi prima di acquistarla verificate di possedere un videoregistratore idoneo.

OTAKU NO VIDEO
ed. Animeigo, USA
durata 100' circa
$ 39.95

Proposta con il titolo giapponese *Otaku no video* (Video dei fan) questa videocassetta raccoglie, in lingua originale ma con sottotitoli in inglese, gli OAV *Otaku no video* (del 1982) e *More Otaku no video* (del 1985). Con una buona animazione ma soprattutto con testi divertenti vengono narrate le strane peripezie di un gruppo di fanatici di manga e anime, focalizzando l'attenzione soprattutto su Kubo, un ragazzo che da neofita si trasforma in fan accanitissimo deciso a divenire il re degli *otaku*, il fan dei fan, scalandone rapidamente la 'piramide sociale'. La trama, scorrevole e divertente, è solo uno degli elementi che rendono appetibile questi video. Continue e ripetute citazioni di anime e manga sono disseminate lungo tutta la storia sotto forma di poster, *tankobon*, scaffali straripanti di videocassette, riviste, spille, adesivi e oggetti vari, fornendo in tal modo allo spettatore attento (e presumibilmente fan) uno spaccato di vent'anni di animazione nipponica riproposta attraverso le sue opere più note e significative. Le stranezze dei protagonisti e la loro smisurata passione per i beniamini animati li spingono a comportamenti rocamboleschi e lievemente folli, ben dipinti da Kenichi Sonoda. Un'altra



NEWS

RECENSIONE CD
a cura di I. Cantoni

Versailles no bara
Bara wa utsukushiku chiru - Original soundtrack & meibamenongakushu

Procurarsi questo CD non è facile neppure in Giappone anche se recentemente è stato ristampato, dopo svariati mesi di reclami: introvabile nei negozi, può essere ordinato solo per posta, pregando che intanto non si sia esaurito. La raccolta comprende 2 LP usciti agli inizi degli anni '80. Il secondo è il più legato all'animazione in quanto propone unicamente i pezzi già noti a chi ha seguito la serie, incorniciati dalle sigle nella versione per la TV, mentre il primo offre anche versioni riviste e corrette, canzoni scritte appositamente, confessioni che i personaggi mai si erano scambiati. Il foglietto con i testi si apre a svelare un mini-poster di un'immagine a figura intera di Oscar e Maria Antonietta, purtroppo ripassata col nero perché troppo sfocata. Tra le composizioni giapponesi degli anni '70 (la serie debuttò il 10 ottobre 1979), queste sono probabilmente le più vicine alla mentalità europea. Per una serie ambientata in Francia alla fine del XVIII secolo occorreva un supporto musicale ben diverso da quello che normalmente riecheggiava in te-

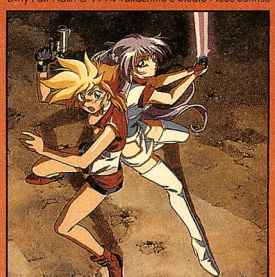
NEWS

levisione e Koji Magaino ha portato a termine il suo compito senza cadere in facili luoghi comuni. Corno, oboe, flauto, arpa e violino si uniscono in melodie classicheggianti. L'apice viene raggiunto nei brani strumentali registrati in stereofonia, dove però gli strumenti a fiato o a corda vengono interrotti da brevi frasi di André, Oscar o Maria Antonietta. L'ottavo ne resta esente, forse perché gli è stata data dall'autore un'impronta decisamente più moderna. Alcuni passaggi tornano nella seconda parte, in maniera però frammentaria. Per le canzoni il discorso è leggermente diverso: il violino è sempre il protagonista incontrastato, ma non disdegna l'accompagnamento di tastiere elettriche, percussioni o più innocenti chitarre. La voce di Hiroko Suzuki sovrasta il tutto, anche se in coppia con la doppiatrice di Oscar o rafforzata dal coro. Non mancano nei testi alcune parole in francese che aiutano, non poco, l'immaginazione. Interessanti le versioni strumentali, in quanto stravolte. Completamente assenti i brevi stacchi, comuni a tante produzioni della TMS.

***Edizioni**: Kitty Records*
***Musiche**: Koji Magaino*
***Durata**: 71 minuti circa*
***Canzoni**: Hiroko Suzuki, Reiko Tashima, Browny (coro)*
***Stereo** (1/9), **Mono** (10/20)*

caratteristica di *Otaku no video* è la presenza di lunghi e frequenti spezzoni dal vivo intervallati all'animazione. Sotto forma di documentario vengono intervistati dei veri fan dal volto opportunamente celato, e a conclusione di ogni intervista appaiono i dati di alcuni sondaggi tesi a fornire il ritratto dell'*otaku* medio. Peccato che tale operazione sia stata condotta selezionando fan dal comportamento a dir poco eccessivo, il cui fanatismo deleterio li spinge in alcuni casi addirittura all'isolamento dal resto della società, relegati notte e giorno davanti al proprio videoregistratore.

Dirty Pair Flash © 1994 Takachiho e Studio Neue-Sunrise



JAPAN TOP TEN

VIDEO BEST HITS

1 *Bambi* (edizione doppiata), Buena Vista Japan
2 *Bambi* (edizione bilingue), Buena Vista Japan
3 *X²*, Sony Music Entertainment
4 *Bambi* (edizione sottotitolata), Buena Vista Japan
5 *Bijo to Yaju* (La bella e la bestia), Buena Vista Japan
6 *Bishojo senshi Seramun, 5* (L'affascinante combattente Sailormoon), Toei Video
7 *Bijo to Yaju* (La bella e la bestia - Edizione doppiata), Buena Vista Japan
8 *Kido keisatsu Patoreiba,* 2 (Polizia meccanizzata Patlabor, 2), Bandai Visual/ Tohoku shinsha
9 *Eightman After*, 4, Bandai Visual
10 *Walt Disney's Sing Along Song, 5*, Buena Vista Japan

MANGA BEST HITS

1 *X*, 5, Kadokawa shoten
2 *Kaze no tani no Naushika*, 6 (Nausicaä della valle del vento), Tokuma shoten
3 *Dragon Ball*, 36, Shueisha
4 *Aa megamisama*, 9 (Oh, mia dea!), Kodansha
5 *Dear Boys*, 13, Kodansha
6 *Ushio to Tora*, 17 (Ushio e Tora), Shogakukan
7 *Shura no mon*, 1 (La porta di Shura), Kodansha
8 *Kanata kara*, 4 (Dagli estremi), Hakusensha
9 *Kaneda Kazu shonen no jikenbo* (La lista degli incidenti del giovane Kazu Kaneda), Kodansha
10 *Lunatic Party*, 4, Fusion Products

TV BEST HITS (tra parentesi lo share)

1 *Kureyon shinchan*, TV Asahi (25,7%)
2 *Sazaesan*, Fuji TV (24,9%)
3 *Dragon Ball Z*, Fuji TV (23,6%)
4 *Yuyu hakusho* (Il libro bianco di Yusuke), Fuji TV (23%)
5 *Kiteretsu daihayakka* (L'enciclopedia di Kiteretsu), TV Asahi (21,1%)
6 *Tsuyoshi shikkari shinasai* (Comportati bene, Tsuyoshi!), Fuji TV (20,3%)
7 *Doraemon*, TV Asahi (20,1%)
8 *Nan to Jo sensei* (Nan e la prof. Jo), Fuji TV (17,5%)
9 *Slam Dunk*, TV Asahi (16%)
10 *GS Mikami*, Asahi (15,3%)

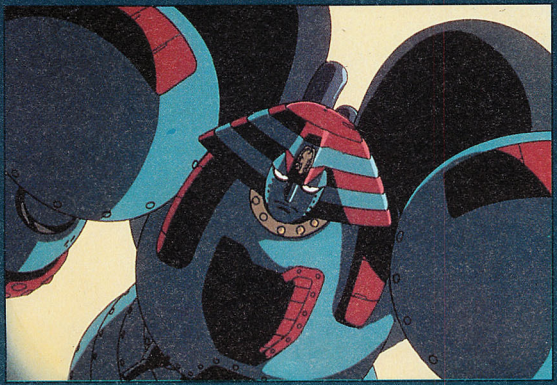
PORTFOLIO

GIANT ROBOT

A CURA DI FEDERICO COLPI

DOSSIER

È, a detta di tutti, l'OAV tecnicamente più perfetto mai realizzato, con una cura grafica degna dei migliori film d'animazione per le sale! È il capolavoro che ha lanciato la moda dei remake in stile anni '60 (*Magma taishi, Eightman, Wild 7, Time bokan...*) nel mondo dell'animazione giapponese in video! È soprattutto una delle più avvincenti saghe mai narrate in animazione, arricchita da una storia dai ritmi indiavolati e da una ragnatela di misteri che via via dovrete essere voi a scoprire, facendo attenzione a non lasciarvi sfuggire nessun indizio! È, infine, un video imperdibile per tutti coloro che amano immagini di altissimo livello accompagnate da grandi colonne sonore! È, l'avrete ormai capito, *Giant Robot*! Da quando è uscito in patria (e noi l'abbiamo recensito su **Mangazine**), abbiamo cercato di fare di tutto per avere questo capolavoro dell'animazione anche nel nostro paese e, finalmente, grazie anche all'accordo che ci lega col produttore Bandai, in questa primavera del 1994 siamo in grado di farvene godere tutte le meraviglie! So già che molti di voi potrebbero trovare fin troppo entusiastica questa nostra presentazione, ma se aveste visto anche voi *Giant Robot* sareste senz'altro partecipi delle nostri opinioni: per tutto il 1992 si è vociferato in Giappone di una mega-serie che avrebbe cambiato, per l'alta qualità della realizzazione, il concetto stesso di OAV. Finalmente in estate è uscita una cassetta promozionale e tutti coloro che l'hanno vista (noi compresi) sono rimasti con l'acquolina in bocca in attesa della realizzazione del primo video; tanto che a fine luglio, quando VHS e LD sono stati pubblicati, sono andati esauriti nell'arco di una settimana!! Da allora i nuovi episodi della saga escono a intervalli di sei, sette mesi l'uno dall'altro: il tempo, addirittura superiore a quello richiesto dai film per il grande schermo, necessario per produrre animazione di altissimo livello. Oggi siamo arrivati al quarto di sette previsti (uno di 70', cinque di 30'



TUTTI GLI EROI DI GIANT ROBOT

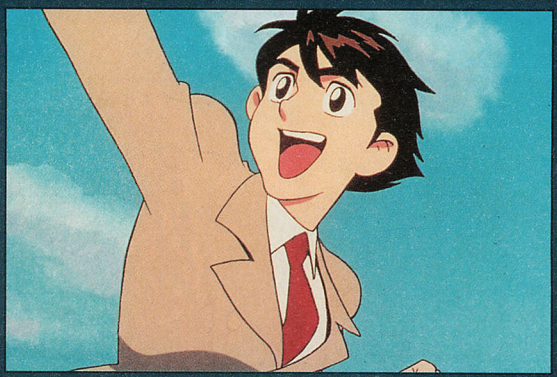
DAISAKU KUSAMA

Dodicenne, è figlio unico del costruttore di Giant Robot ed è anche l'unica persona in grado di guidare il gigante d'acciaio grazie alla radiotrasmittente inserita nel suo orologio. I suoi genitori sono stati uccisi da Big Fire e lui stesso è uno dei principali obiettivi dell'organizzazione criminale, tanto che per difenderlo molti uomini della Polizia Internazionale si sono sacrificati. È una presenza ambigua nell'ambito dell'organizzazione: è difatti il più piccolo, ma cerca con l'assiduità e l'impegno di definire un suo posto tra gli adulti. Come risultato, l'atteggiamento degli altri membri della Polizia Internazionale nei suoi confronti è a volte protettivo, a volte di insofferenza per il suo atteggiamento da 'saputello'.

DOSSIER

GINREI

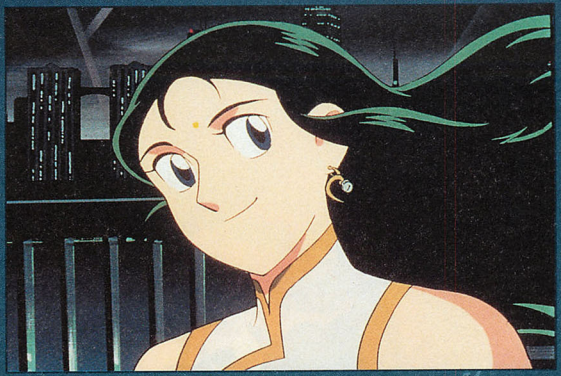
Figlia diciottenne di Franken Von Vogler e sorella di Gen'ya, è entrata nella Polizia Internazionale in aperta opposizione coi suoi familiari: molto sensibile, considera il suo impegno nella polizia come una sorta di espiazione del peccato compiuto dal padre in occasione della tragedia di Vashtaal. È dotata del potere del teletrasporto, che però utilizza solo in casi particolari in quanto le richiede un fortissimo consumo di energia. A volte agisce anche indossando una maschera d'acciaio, sembra con il proposito di confondere Big Fire rispetto alla sua reale identità. Per Daisaku è una sorta di sorella maggiore, mentre per i poveri Taiso e Tetsugyu è un inaccessibile oggetto del desiderio! Ginrei è peraltro protagonista di una serie di OAV completamente dedicati a lei e al suo fascino, Hadashi no Ginrei *(Ginrei a piedi scalzi).*



e uno di 60'), che vi saranno presentati in italiano nella collana M-Video in quattro uscite da 60'-90' l'una. Con *Giant Robot* M-Video conferma la sua filosofia di collana dedicata ai titoli più legati all'immaginario proprio dei manga, mentre film dai toni adulti e lavori originali (non basati cioè su fumetti) andranno sempre più glissando sotto l'egida del marchio Manga Video. Ma torniamo a *Giant Robot* e vediamo assieme tutte le meraviglie che vi aspettano!

AVVENTURA SENZA CONFINI

Le vicende di *Giant Robot* cominciano in una futuristica Nanchino, dove si stagliano immensi grattacieli e corrono treni superveloci. Su uno di questi è in corso un inseguimento all'ultimo respiro: un gruppo di agenti della società segreta Big Fire sta minacciando la vita del professor Sisma per impossessarsi della sua valigetta. Quando ormai il vecchio scienziato sembra non avere più scampo, una donna con una maschera metallica accorre a salvarlo: è Ginrei, la bellissima agente dell'OPI (Organizzazione di Polizia Internazionale), che difende il professore utilizzando i suoi superpoteri. Sulla scena irrompe anche Tetsugyu, il più temibile agente dell'OPI, che mette ai ferri corti gli scagnozzi della Big Fire:



DOSSIER

il capo del gruppo di criminali non trova di meglio che conformare il treno in cui si trova in un robot per attaccare gli avversari, ma Ginrei non ha paura. Dall'auricolare inserito nel suo orecchino le è già giunta voce del fatto che il giovane Daisaku sta arrivando sul luogo con Giant Robot! Bastano pochi minuti di combattimento e il maestoso gigante d'acciaio fa a pezzi il robot della Big Fire, costringendo i nemici a disperdersi! A Ivan, l'agente Big Fire responsabile dell'operazione, non resta che comunicare ai suoi superiori Gen'ya e Lord Albert che il tentativo è fallito: la ventiquattrore di Sisma, contenente un importante prototipo di Sisma Drive, la potente fonte d'energia non inquinante scoperta qualche anno prima, è caduta nelle mani degli avversari!
Intanto a Parigi un altro agente dell'OPI, l'impavido Kenji Murasame, ritrova impiccati sul campanile di Nôtre-Dame due membri del team di scienziati che ha inventato proprio il Sisma Drive: improvvisamente però la sua attenzione è attratta da una sorta di proiezione olografica del prof. Franken von Vogler, un altro membro del gruppo, che grida vendetta! Non appena la sinistra immagine smette di parlare, un potente terremoto squassa la capitale francese e ben presto la *ville lumière* si trasforma in un buio deserto di macerie! Alla sede pechinese dell'OPI il capo generale Nakajo e il suo assistente professor Go assistono alla scena su

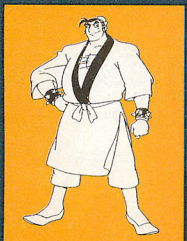
TAISO

Fortissimo, saggio e dedito con tutte le sue forze al compito impostogli dal suo ruolo nella Polizia Internazionale, Taiso nasconde questi aspetti positivi del suo carattere sotto una facciata di uomo rude. Porta sempre con sé una sacca di sakè che, oltre a essere la sua bevanda preferita, sembra servirgli per concentrare meglio i suoi straordinari poteri, soprattutto la capacità di correre alla velocità del vento e di scagliare possenti e velocissimi pugni.

TETSUGYU

Letteralmente 'Toro d'acciaio', Tetsugyu è un venticinquenne che dall'età di dodici anni fa parte della Polizia Internazionale. Dotato di una forza straordinaria, è imbattibile nell'uso delle asce, con le quali riesce a creare una sorta di potente vortice. Innamorato di Ginrei, non nasconde la sua insofferen-

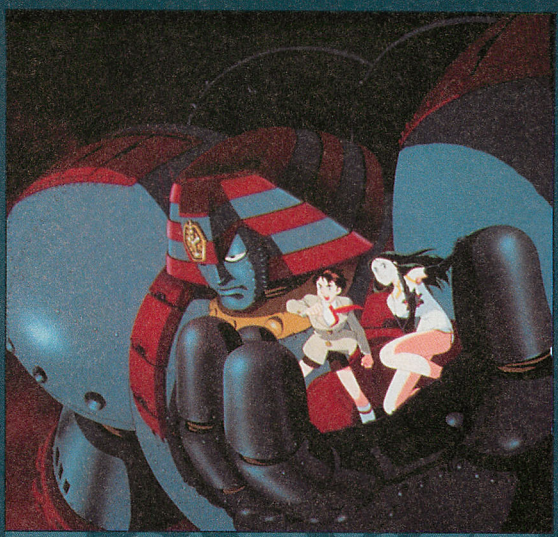
DOSSIER



za per Daisaku, verso il quale la ragazza concentra tutte le sue attenzioni. Nel contempo è anche molto legato a Taiso, che chiama affettuosamente aniki *(fratello maggiore).*

PROFESSOR GO

Freddo e controllato, è uno scienziato in forza alla sede pechinese della Polizia Internazionale. Tra i protagonisti di Giant Robot *è quello più vicino a Nakajo, il capo responsabile dell'ufficio di Pechino, assieme al quale lavora; non disdegna però di combattere ed è anzi un mae-*



un grande schermo che la riporta via satellite, Nakajo esterna il proprio sospetto: tutti i Sisma Drive della città hanno smesso di funzionare. Il cataclisma è stato dunque causato proprio dal Sisma Drive, come già accaduto anni prima nella tragedia della città russa di Vashtaal. C'è poco tempo per rimuginare sul fatto: Daisaku, Sisma e gli altri sono finalmente arrivati a Pechino col Greta Garbo, il mezzo anfibio dell'OPI, e un professor Sisma ancora atterrito consegna all'organizzazione la sua valigetta farneticando «Sta arrivando... Vogler sta arrivando...». Scesi nel cuore della base, Nakajo e il professor Go continuano la loro discussione sull'incidente di Parigi: nel sottosuolo della città viene registrata la presenza di un immenso oggetto metallico che emana energia. È la prova inconfutabile del fatto che il terremoto non è stato un evento naturale, ma probabilmente macchinato da Vogler nel tentativo di ripetere il cataclisma di Vashtaal! Per fortuna il terzo prototipo di Sisma Drive necessario a dare massima potenza all'ordigno progettato da Vogler è ora nelle mani dell'OPI!

Intanto al quartier generale della Big Fire, un febbricitante Gen'ya, sconvolto da un incubo in cui gli è apparso proprio Vogler, viene avvisato da Lord Albert che lui personalmente si recherà a Pechino con Ivan per attaccare la base dell'OPI e recuperare il Sisma Drive! La battaglia inizia e Daisaku, Ginrei e Sisma cercano di fuggire coperti alle spalle dal professor Go; però Lord Albert, oltre a poter contare sui suoi impressionanti poteri paranormali, è anche spalleggiato da Ko Enshaku, il misterioso supervisore della Big Fire: in pochi istanti la macchina su cui Daisaku & C. cercano di fuggire viene ridotta a pezzi. A salvare gli amici da una morte sicura è Taiso, amico di Tetsugyu e possente agente dell'OPI, che cerca di bloccare Lord Albert mentre gli altri fuggono verso l'oceano per imbarcarsi sul Greta Garbo. Ma la loro corsa è fermata da Ivan che, a bordo del robot Uranus, impone a Ginrei di bloccare l'auto e a Sisma di consegnargli la valigetta col Sisma Drive. All'improvviso accade un fatto inatteso: Giant Robot, come richiamato da un messaggio telepatico di Daisaku, si mette in funzione da solo e si avvia verso la costa rocciosa dove si sta svolgendo la battaglia mortale tra l'OPI e il gigantesco Uranus!

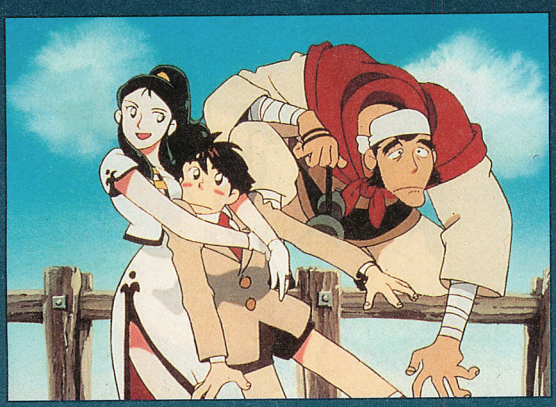
ALLA SCOPERTA DI *GIANT ROBOT*

Non è semplice elencare tutte le caratteristiche che fanno di *Giant Robot* un must per ogni appassionato di animazione; innanzitutto le grandissime dinamicità e cura dei disegni: Giant Robot soprattutto è disegnato in modo da rendere con inedito realismo il senso della pesantezza e delle immense dimensioni di questo gigante d'acciaio. I suoi movimenti sono lenti, a ogni suo passo il terreno trema e a vederlo partire in volo sembra di assistere al lancio di una nave spaziale. Se *Gundam* o *Patlabor* sono la vostra idea di cartone animato realistico, preparatevi a cambiare idea! Strano perché, a livello di character design, *Giant* è tutto l'opposto del realismo: l'intenzione dei produttori (leggete l'intervista al regista Imagawa) è stata quella di mantenere il più possibile le atmosfere anni '60 tipiche dei fumetti di Mitsuteru Yokoyama, papà di *Giant* oltre che di *Superobot 28*, *God Mars*, *Sally la maga* e tanti altri. Anche le modernissime auto e i veicoli che corrono per le vie di Nanchino e Pechino ricordano nelle loro linee curve e flessuose il design tipico di una trentina di anni fa. Ancora, da apprezzare è la magnifica sensibilità nell'uso dei colori, soprattutto nell'esprimere le tinte della notte (la maggior parte delle vicende si svolge proprio nel buio serale) e quindi il riflesso delle luci, dei neon e delle fiamme. Ma lasciamo che sia Imagawa a parlarci di questo...

INTERVISTA A YASUHIRO IMAGAWA

Nato nel 1961, Yasuhiro Imagawa è oggi considerato uno dei migliori registi e sceneggiatori presenti sulla piazza. Queste sono anche le due mansioni che ha ricoperto nella realizzazione di *Giant Robot*, ormai considerato la sua *opus vitae*; ma in Giappone è noto anche come scrittore e saggista e nel 1992 la Kadokawa shoten ha pubblicato il suo libro più noto, lo spiritoso *Imagawa Yasuhiro no tsu no michi ippon shobu* (Il sistema per vincere d'un colpo nella Via dell'esperto, consigliato da Yasuhiro Imagawa).

Com'è che avete deciso di portare in animazione proprio Giant Robot?
Un giorno di oltre sette anni fa il produttore della Moo Film arrivò in studio e ci chiese: «Che ne pensate di *Giant Robot*?». Io mi entusiasmai subito all'idea, anche perché Giant è un personaggio che non impone nessuna storia da rispettare: per esempio la serie tv dal vivo prodotta negli anni '60 dalla Toei era molto diversa dal manga, così ho pensato che, anche se noi avessimo fatto l'OAV,



DOSSIER

stro nell'arte del tessensu, *ossia dei ventagli d'acciaio, che si rifà a un'antica pratica in voga tra i cortigiani e gli amministratori pubblici della Cina medievale. È un fervido sostenitore dell'uso del Sisma Drive.*

NAKAJO
Direttore della sede di Pechino della Polizia Internazionale, quarantacinquenne, accanito fumatore di pipa, è una persona molto misteriosa e riservata, che sa mantenere una straordinaria calma anche nelle situazioni più disperate. Nulla si conosce della sua vita privata e del suo passato, né si sa se possegga particolari poteri ESP.

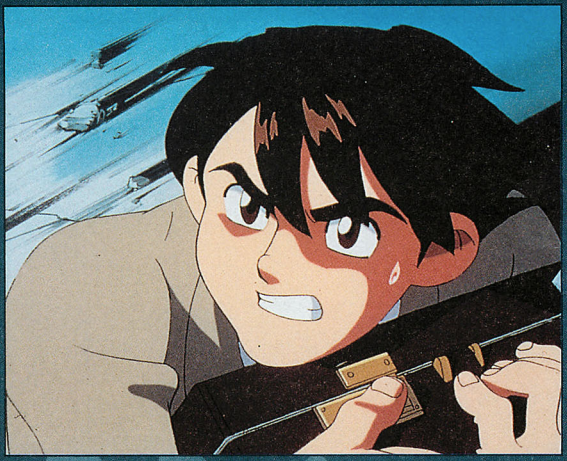
KENJI MURASAME
Ventisettenne giapponese, ma dipendente dalla sede parigina della Polizia Internazionale, scopre i due cadaveri degli scienziati del team di studio del Sisma Drive impiccati nella cella campanaria di Nôtre-

DOSSIER

Dame. È anche testimone della strana apparizione di Von Vogler nonché del disastro che colpisce la capitale francese a causa delle folli mire dello scienziato. Riesce a infiltrarsi in Big Fire e cerca di sabotarne gli impianti.

PROF. SISMA

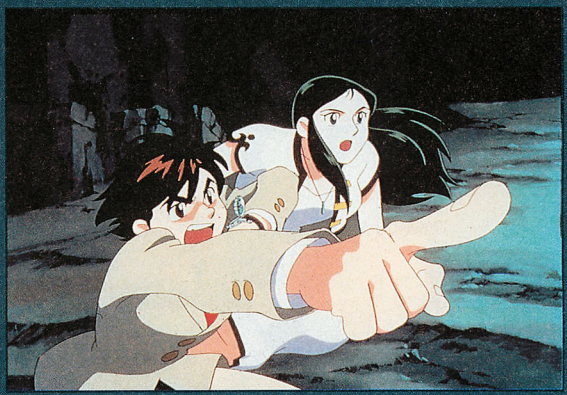
Con i professori Duncan, Trumbeau, Shimure e Von Vogler, partecipò alla progettazione del Sisma Drive, per il quale ottenne il premio Nobel. Dopo la tragedia di Vashtaal, della quale si sente in parte responsabile, la sua vita è però divenuta un inferno e diventa quasi pazzo di fronte alla prospettiva che Von Vogler possa utilizzare

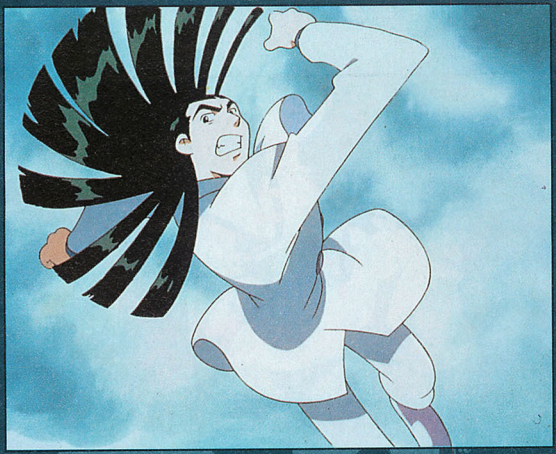


non avremmo avuto nessun tipo d'impedimento a ricreare la storia per conto nostro di sana pianta. Anzi, proprio grazie al fatto che potevo contare sul nome di *Giant Robot* mi sono sentito molto libero nella possibilità di gestire gli OAV come più mi piaceva. A quel tempo andavano di moda i robot alla Gundam, ma quello che a me piace produrre sono *manga eiga* (= cartoni animati in giapponese. La parola *anime* è di introduzione piuttosto recente e perlopiù d'uso specialistico: il giapponese medio chiama i cartoni animati *manga* o *manga eiga*, ndr). Un personaggio come Giant Robot dava molte possibilità di creare un cartone animato dalle tinte simili ai manga, e per questo m'ha subito entusiasmato l'idea di lavorare a questo progetto.

Ha proprio ragione: anche i personaggi sembrano disegnati per piacere agli appassionati dei manga più classici!

Innanzitutto bisogna precisare che io amo molto le creazioni di Mitsuteru Yokoyama. In questi OAV abbiamo voluto raggruppare eroi nati in origine in





DOSSIER

serie di manga diversi e usarli come attori per dar loro ruoli diversi. Solo l'aspetto e i nomi sono rimasti i medesimi: per esempio Taiso e Tetsugyu sono tratti dal manga *Suikyoden*, ma gli eroi di Yokoyama hanno un tale spessore che quando li abbiamo fatti 'recitare' in *Giant Robot* tutti hanno pensato che fossero dei personaggi nuovi studiati apposta per questo ruolo! Grazie a questo spessore, ogni 'attore' ha dei sentimenti contrastanti e ben definiti, per esempio riguardo a Daisaku: c'è chi lo protegge, chi non lo sopporta... qualsiasi cosa lo spettatore pensi di Daisaku troverà senz'altro nel corso del film un personaggio che la pensa come lui! Per me, Daisaku è proprio antipatico: ha solo 12 anni e si permette di fare le prediche agli adulti! Quello che mi piace di più è Tetsugyu, che coi bambini come Daisaku proprio non ci sa fare. L'esatto contrario di Nakajo, che sa come si devono trattare i più piccoli. Ecco, uno dei temi a cui vi pregherei di portare attenzione è il diverso modo in cui ognuno dei personaggi si atteggia verso Daisaku: c'è chi ama i bambini e chi non li sopporta, e i personaggi di Yokoyama,

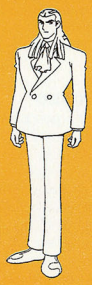
nuovamente il Sisma Drive per scatenare una tragedia di proporzioni mondiali.

LORD ALBERT

Big Fire è organizzata sulla base di una struttura gerarchica che vede all'apice un leader sconosciuto, quindi il gruppo detto Élite dei Dieci, quindi tre categorie di agenti indicati con le lettere A, B, C. Lord Albert, nonostante la giovane età (38 anni) è uno dei membri più autorevoli della Élite dei Dieci. Ha la capacità di muoversi a velocità straordinaria e di generare dei veri e propri terremoti. È molto orgoglioso e pieno di fiducia in se stesso e prova una certa insofferenza nei con-

fronti del giovane Gen'ya. Nutre un odio particolarmente accanito verso Taiso, colpevole di avergli strappato un occhio durante un combattimento.

DOSSIER



GEN'YA

Giovane e ambizioso figlio di Von Vogler, ha seguito le orme del padre divenendo un valido scienziato. È un agente di classe A, ma mostra un impegno eccezionale nello sforzo di usare il Sisma Drive al fine di sottomettere il mondo al potere di Big Fire. La tragedia di Vashtaal ritorna spesso nei suoi incubi notturni e a volte sembra quasi posseduto dallo spirito del padre. Porta al collo la stessa collanina della sorella Ginrei.

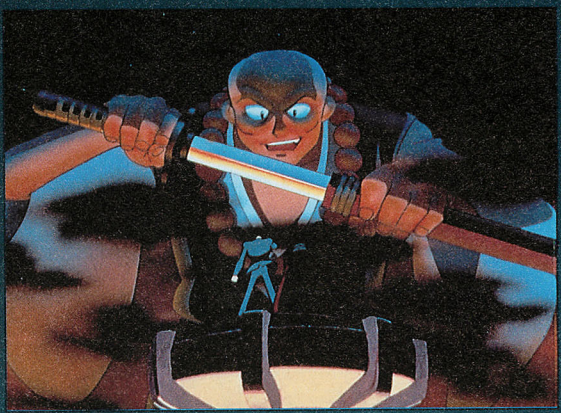
IVAN

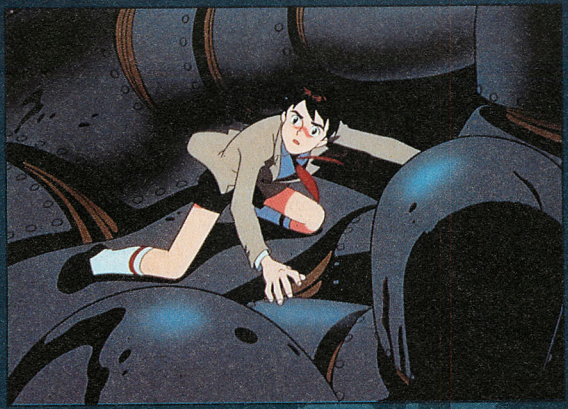
Impulsivo agente di Big Fire, cancella il suo atteggiamento altezzoso solo

grazie alla loro grande espressività, riescono a esprimere benissimo ognuno di questi sentimenti.

A proposito di tema, cosa ha voluto puntualizzare con quest'opera?

In *Giant* ci sono tre temi principali: il primo è quello della crescita di un bambino in adulto, e per svilupparlo abbiamo introdotto la vicenda della tensione tra genitore e figlio. È superando questo tipo di tensione che un bimbo diventa maturo, e proprio questo del confronto padre-figlio è il secondo tema di *Giant*. Infine c'è il problema della fonte energetica: piuttosto che ambientare *Giant* in un conflitto bellico, mi è sembrato più attuale utilizzare un simile tema di fondo, che è più vicino alla nostra quotidianità. Ormai abbiamo un rapporto tale con le fonti di energia che le usiamo allo stesso modo in cui consumiamo l'acqua o l'aria. Però l'energia è un tema sociale che di solito tendiamo a non considerare, anche perché ci porterebbe a discussioni noiose e complicate: invece, portare questo tipo di tematiche nei cartoni animati può essere utile perché aiuta a semplificarne la comprensione e ad attirare l'interesse del grande pubblico. Credo che anche



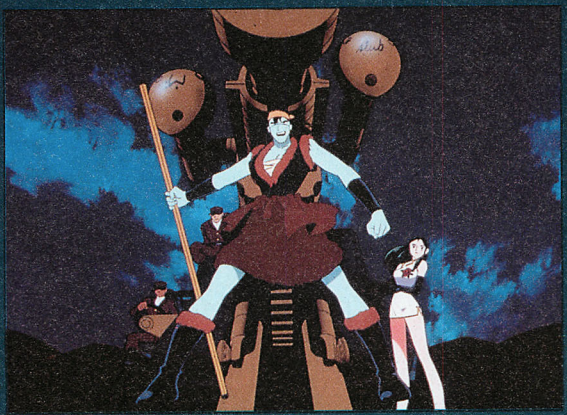


DOSSIER

questa sia una delle finalità dei cartoni animati. Comunque *Giant* è il condensato di tutto ciò che ho provato, ho sentito, ho pensato sin da quando ero bambino, di tutte le parti più interessanti e piacevoli. È divertente per me fare *Giant Robot* e spero che lo sia per il pubblico vederlo.

Uno dei particolari più eccitanti di questi OAV è il grandissimo dinamismo sia dei personaggi in carne e ossa che dei mecha.

Abbiamo utilizzato movimenti basilari, facilmente comprensibili a tutti come il correre, il saltare, il lanciare cose, passandoli attraverso la tecnica del deformé per renderli spettacolari. Per esempio a me piacciono molto le scene in cui il prof. Go combatte con i ventagli d'acciaio e Lord Albert usa la sua tecnica-tornado. Normalmente una cosa come questa starebbe bene solo in un cartone animato comico, ma noi abbiamo voluto disegnarla con grande cura e adesso si trova perfettamente inserita in uno dei momenti più tragici della vicenda senza per questo dar adito al minimo sorriso. Una simile tecnica di combattimento è irreale, inimmaginabile nella realtà, ma a vederla nel corso del film sembra la cosa più



in presenza di Lord Albert, verso il quale si mostra docile e servizievole. Dotato della capacità di muoversi ad altissima velocità, è anche pilota di Uranus, uno dei robot di Big Fire.

KO ENSHAKU

Misteriosa figura mascherata dal ruolo non ben definito, di lui non si sa neppure se sia un uomo, un androide o un robot. Obbedisce agli ordini di un oscuro superiore (il capo di Big Fire in persona?) e anche quando gli altri membri dell'organizzazione fanno il rituale saluto, se ne sta fermo e silenzioso, quasi a dimostrazione della sua appartenenza a un livello molto elevato della piramide gerarchica dell'organizzazione. C'è chi pensa che sia un osservatore del leader di Big Fire e sembra dotato di straordinari poteri esper.

DOSSIER

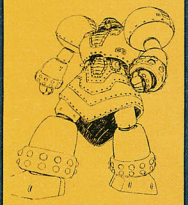
naturale del mondo. Questa è la potenza dei manga: rendere la fantasia credibile quanto la realtà. Comunque, per tornare alla domanda, a livello di disegni e movimenti abbiamo voluto attenerci a tecniche basilari e semplici da seguire con l'occhio. La vicenda, ricca com'è di misteri, basta già di per sé a far venire il mal di testa agli spettatori...

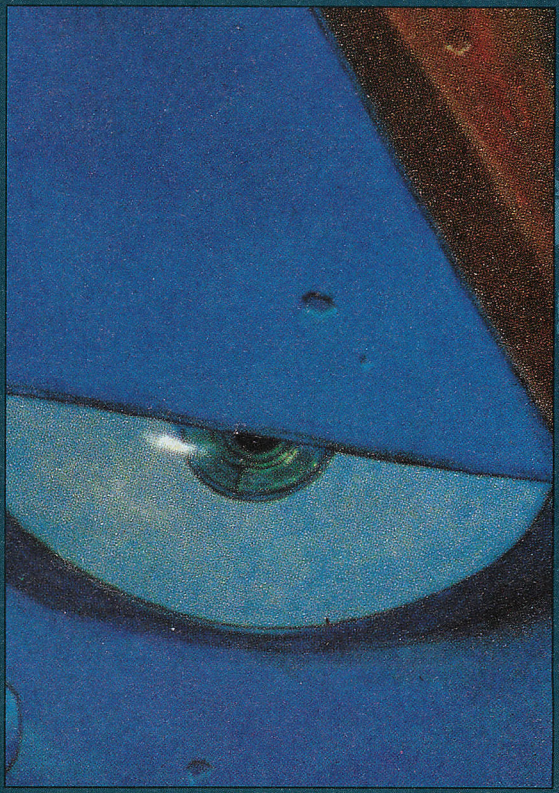
Parliamo proprio di questi 'misteri' inseriti copiosamente nel corso della storia. Per esempio, cos'è la famosa 'tragedia di Vashtaal'?

Uhm, ci sono tantissimi misteri, ma questo è quello centrale. Diciamo che è la chiave di tutta la vicenda e che a sua volta è legato a un altro fatto oscuro, un assassinio compiuto qualche decennio prima dell'inizio della storia. Questa catena di misteri è uno degli elementi di maggiore interesse dell'OAV. La tragedia di Vashtaal è stata un fatto che è rimasto nella coscienza comune, che nell'animo di chiunque ancora si associa a un forte sentimento di terrore. Col primo episodio ho voluto innanzitutto imprimere nella mente degli spettatori il concetto di quanto la memoria di Vashtaal rimanga come simbolo di morte nel cuore di tutti i personaggi, e il flashback serve solo per cominciare a sollevare il velo sulla

PROF. FRANKEN VON VOGLER

È uno dei cinque membri del team che elaborò il Sisma Drive. Sembra che prima di impegnarsi nello studio di quella che sarebbe diventata la scoperta del secolo fosse uno scienziato molto pacifico e assennato e che sia stata la fortissima pressione psicofisica imposta dalla ricerca sul Sisma Drive a portarlo all'insanità mentale. È considerato il principale responsabile della tragedia di Vashtaal, incidente nel quale si ritiene abbia perso la vita. È padre di Ginrei e Gen'ya.

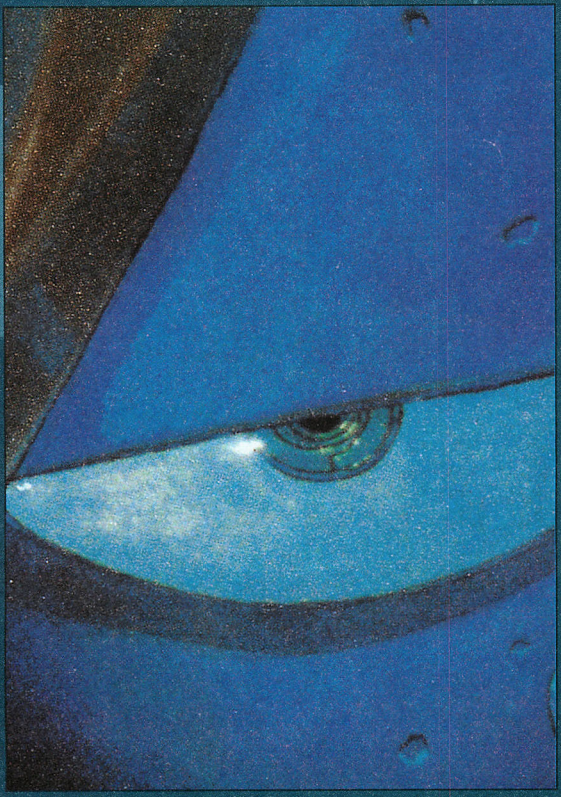




vicenda. Naturalmente non può però lasciarla scoperta sin dall'inizio, perché il fulcro della storia sta proprio nel continuo susseguirsi di indizi che alla fine andranno a completare il mosaico della spiegazione del mistero di Vashtaal. A questo punto della vicenda posso solo limitarmi a dare un piccolo suggerimento ai lettori: pensate bene al titolo del pezzo di Donizetti che accompagna quel flashback, e capirete molto dell'avvenimento…

Uhm, non fa che infittire il mistero…

Il mio obiettivo è realizzare un film che sul finale lasci sorpresi gli spettatori, perciò non posso lasciare che tutto si capisca sin dall'inizio. Adesso, attraverso le recensioni, la gente di solito sa come va a finire una storia prima di averla vista. È per questo che ogni episodio di *Giant Robot* termina con un nuovo mistero! *Giant* è un 'cartone animato cruciverba'; visto il primo episodio, si capiscono alcune lettere, dopo il secondo se ne possono inserire altre nello schema e cominciano ad affiorare delle parole… Anzi, dopo aver visto il secondo molti fatti marginali del primo si caricano di un nuovo significato; è una cosa che si addice molto agli OAV, cioè a un tipo di spettacolo che lo spettatore può rivedere ogni

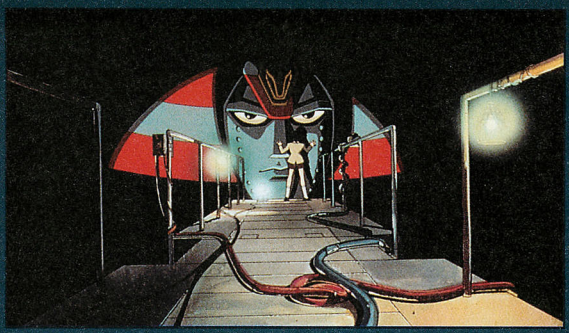


DOSSIER

GIANT ROBOT
LA COLONNA SONORA

Senz'altro uno dei punti di forza di Giant Robot, *oltre all'ineffabile bellezza dei disegni e dell'animazione, nonché all'interesse dell'intricatissima trama, è la splendida colonna sonora. Per rendere questo OAV ancora più simile a un maestoso film di Hollywood piuttosto che a un semplice cartone animato come tanti se ne vedono in giro ci ha pensato il compositore Masamichi Amano, che invece di musiche rock o elettroniche ha scritto indimenticabili pezzi sinfonici. E per dare alle sue musiche la migliore esecuzione possibile è addirittura volato in Polonia a chiamare al suo fianco l'Orchestra Filarmonica di Varsavia, esecutrice di tut-*

DOSSIER



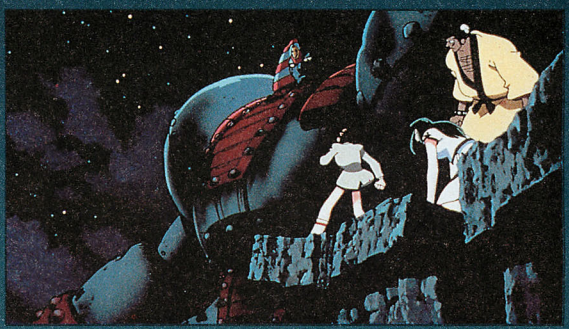
ti i pezzi. Come è classico nelle colonne sonore, la maggior parte dei pezzi di Amano gira attorno al tema delle variazioni su un numero piuttosto ristretto di melodie: dominano i pezzi potenti e maestosi, ma anche i brani più lenti e contemplativi meritano una nota. L'insistenza sulle variazioni a volte finisce anche per essere uno svantaggio; così se la colonna sonora del primo Giant Robot *risulta fresca e appassionante, quella del secondo film sa un po' di già sentito (anche se il miglior pezzo dell'intera soundtrack è proprio il 14° brano). Se volete saperne di più, chiedete ad Hunter. Tutti i CD sono pubblicati su etichetta Emotion, distribuita dalla Apollon (entrambe società controllate dalla Bandai).*

volta lo desideri, fermando l'immagine o tornando indietro sulle scene più ambigue. Una volta visto il secondo volume, verrà certamente la voglia di rivedersi il primo, perché finalmente si potranno dissolvere molti dubbi rimasti insoluti alla prima visione, e così via con ognuno degli episodi successivi. Una volta raccolte tutte le cassette, viene poi voglia di chiudersi in casa per rivedersi tutto dall'inizio alla fine! È un po' lo stesso concetto delle raccolte di fumetti: ogni volta che esce un volumetto nuovo, il lettore può tornare su quelli passati e soffermarsi sulle scene più importanti a suo piacimento. È questo il modo in cui io leggevo i manga di Yokoyama, di cui ero un vero appassionato!!

Non può neppure darci una piccola anticipazione sul seguito al primo capitolo? Daisaku e i suoi amici come si salveranno dalle grinfie di Ivan e Lord Albert?

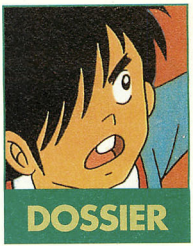
Posso solo dire che uno dei personaggi in scena morirà, anche se non dico adesso se si tratti di un amico o di un nemico. Comunque abbiamo voluto realizzare una sequenza della morte con particolare cura, in modo da far comprendere a chiunque il senso importante che ha la perdita di una vita umana. A me non piacciono i cartoni animati dove muore troppa gente, però in una storia come *Giant Robot* è necessario che... ne muoiano parecchi! Quindi voglio almeno dare un senso profondo alla loro morte, non trattarla con superficialità, anche nei casi di personaggi secondari. Quanto allo sviluppo futuro della vicenda... posso solo preannunciarvi che vedrete cose che nessun anime prima vi ha abituati a vedere! Preparatevi a un grande spettacolo!

Tutte le immagini: © 1992/94 Hikari Prod./Amuse Video/Plex/Atlantis. Published by permission. Questo articolo © 1994 TBM. All rights reserved.
L'intervista a Y. Imagawa è stata realizzata dallo staff di "B-Club" (Bandai) il 21 maggio 1992 presso lo studio Moo Film, Tokyo, e pubblicata su "B-Club" 80 del luglio 1992.



GRAFFITI ITALIA • INTERVISTA A

FABRIZIO MAZZOTTA



A CURA DI IRENE CANTONI E FRANCESCO DI SANZO

Continuano le nostre interviste ai leggendari doppiatori che hanno associato le loro corde vocali alle più amate serie animate giapponesi. Questo mese incontriamo la 'voce' di tanti noti bambini animati (e, tra parentesi, direttore del doppiaggio di tutte le future produzioni video Granata Press – e con questo rispondiamo alla domanda che conclude l'intervista).

Parlaci dei tuoi inizi nel mondo del doppiaggio.
La prima volta che ho messo piede (o ugola) in una sala di doppiaggio avevo quattro anni. Doppiavo me stesso in *Trastevere*, un film che feci accanto a Nino Manfredi nel lontanissimo 1968. Quello fu il primo film che interpretai come attore; moltissimi altri ne sarebbero seguiti, tutti più o meno dello stesso livello: cioè becero! Erano gli anni in cui andavano per la maggiore attori come Lando Buzzanca o Renato Pozzetto, per cui non si può pretendere! L'unico lavoro degno di nota è un episodio della serie televisiva *Qui Squadra Mobile* con la regia di Anton Giulio Majano. Naturalmente oltre a girare film e caroselli continuavo l'attività di doppiatore, anche se non a tempo pieno come faccio ora.

Ma ancora non aveva mai doppiato dei cartoni animati...
No, infatti. Contrariamente alle mie aspirazioni ho cominciato molto tardi a prestare la voce ai cartoon. Il primo cartone animato che doppiai fu *Vicki il vichingo*, intorno al 1976, poi venne la serie della *Famiglia Addams* di Hanna & Barbera e poi, se la memoria ormai labile non mi tradisce, fu il turno di Mizar, in *Atlas UFO Robot-Goldrake*!

Il 'mitico' Goldrake! Eri emozionato?

Fabrizio Mazzotta

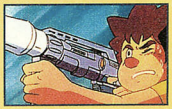
Mizar (Goldrake) © 1975 Dynamic Prod.-Toei doga

(QUASI) TUTTO CIO' CHE HA DOPPIATO MAZZOTTA E CHE NEMMENO LUI RICORDA

Iniziamo dai cartoni animati. Come protagonista o personaggio 'fisso' Fabrizio Mazzotta ha doppiato, dal 1978 circa in poi, le seguenti serie:

Atlas Ufo Robot-Goldrake *(Mizar, il fratellino di Venusia)*
Gli Astrorobot-Contatto Ypsilon *(Ynta)*

Daltanious *(Jiro)*



Gatchman-La battaglia dei pianeti *(Jimpei, la rondine)*

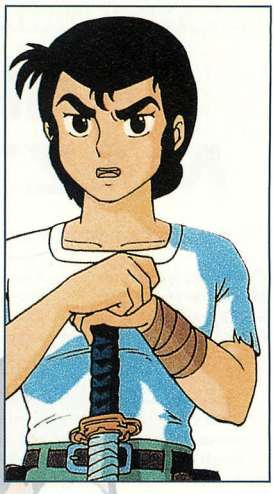
DOSSIER

Libro Cuore *(Nobis)*
Teppei *(voci varie, personaggi minori)*
Nils Hollgersonn *(il criceto Karott)*

Godam *(voci varie, personaggi minori)*
Ikkyusan il piccolo bonzo *(voci varie, personaggi minori)*

Robottino *(Tanosuke)*
Punky Brewster *(Gomer il gremlin)*
Zero in condotta *(Mostarda)*
Peline Story *(Marcel, l'amico di Peline)*
Lamù *(Mendo)*
Quick & Flupke *(Flupke)*
Pollon *(Eros, il dio dell'amore)*
Holly e Benji *(Ted Carter)*

Assolutamente no! Anzi, agli inizi, non mi interessava più di tanto come serie animata; solo successivamente cominciai ad appassionarmi alla trama, ai disegni, alle tecniche di ripresa: tutte innovazioni rispetto agli altri cartoni animati che finora si erano visti. Anche se *Heidi* e alcuni lungometraggi cinematografici avevano fatto capolino in Italia!



Mendo (Lamù) © 1981-1986 Takahashi/Shogakukan/Kitty Film

Come mai scelsero la tua voce per doppiare Mizar, il figlio di Rigel?
Non so, esattamente. La mia voce roca non è tra le più 'pulite' che ci siano, ho la erre molto marcata, ho una recitazione niente affatto accademica e molto 'buttata via'. Ero, in pratica, una voce nuova e adatta a caratterizzare dei cartoni nuovi! A quei tempi ero una scommessa. Che credo si sia rivelata abbastanza vincente. Credo. Comunque non sempre un doppiatore viene scelto per la propria bravura; intervengono anche motivazioni come amicizie col direttore di doppiaggio, favoritismi, pigrizia mentale, interessi economici. Ogni ambiente di lavoro si somiglia. Io, che mi ritengo una persona estroversa e gentile con tutti, tuttavia non ho grossi contatti di amicizia con i miei colleghi (i quali, quasi tutti, godono della mia stima) e perciò sono anche abbastanza fortunato a fare questo mestiere in maniera continuativa. Be', insomma, spero che la bravura conti qualcosa! O perlomeno la capacità tecnica! Io la passione ce la metto!

Ti diverte molto doppiare cartoni animati, vero?
Sì, sì, moltissimo! È proprio una specie di deformazione professionale, o una sorta di predestinazione; fatto sta che sono costantemente a contatto con dei personaggi di carta. Non tutti sanno infatti che, tra un turno e l'altro di doppiaggio, la mia seconda professione (o la prima? Be'... ormai si confondono le priorità!) è l'autore di fumetti. Collaboro a "Topolino", "Lupo Alberto" e "Cattivik" come sceneggiatore. Sempre per il mensile "Cattivik" porto avanti da più di quattro anni una serie creata da me, sia nei testi che nei disegni: si chiama *Horror Fix*. Più lettere di lodi sperticate arriveranno in redazione più le pagine di *Horror Fix* aumenteranno. Al vostro buon cuore. Fine del messaggio non tanto subliminale!

Marcel (Peline Story) © 1978 Nippon Animation

Come hai fatto a entrare nel mondo dei fumetti?
Frequentando le manifestazioni dei comics (a Lucca, a Prato, ecc.) ho conosciuto delle persone dell'ambiente, che al momento giusto si sono ricordate dei miei disegni e hanno cominciato a pubblicare le mie storie. Oltretutto io sono un grande esperto di comic, con una predilezione per il fumetto franco-belga degli anni Cinquanta e Sessanta. Ritengo di essere una persona fortunata: svolgo due lavori che mi piaccio-

no molto. A me piace 'raccontare', e riesco a farlo tramite i fumetti e tramite il doppiaggio, recitando.

Torniamo al doppiaggio dei cartoni...
Ah, certo! Dicevo che mi diverto molto a doppiarli, ci metto davvero tutta la passione. Interpretare Eros nella serie *C'era una volta Pollon* fu veramente uno spasso! Era un personaggio sulle mie corde e ci ho messo tutto l'amore nel dargli una caratterizzazione simpatica; mi piaceva molto come personaggio. Lo stesso non posso dire di *Lamù* dove doppiavo Mendo.

È da molto che non si sente la tua voce nelle produzioni giapponesi.
Purtroppo da un po' di tempo a questa parte la quasi totalità dei cartoni giapponesi viene - ahinoi - doppiata a Milano. La capitale lombarda non ha un grosso numero di doppiatori rispetto a Roma, e quei pochi che ha sono voci femminili che 'coprono' ogni personaggio, indipendentemente dal sesso o dall'età. Io trovo assurdo far doppiare, che so, il personaggio di una ragazzina di dodici anni a una donna di trenta! Mi sembra più logico farlo doppiare direttamente da una ragazzina di dodici anni, per evitare vocette melense e artefatte. Oltretutto Milano non ha una tradizione di bravi doppiatori e le voci hanno quasi tutte un'insopportabile cadenza lombarda, e un modo di recitare niente affatto spontaneo.

Ma allora perché molti cartoni vengono doppiati nell'hinterland milanese?
Mistero! Intendiamoci: anche a Roma ci sono stati (e continuano a esserci) dei lavori a dir poco ignobili, ma è un'esigua minoranza.

Tu comunque non doppi solamente cartoni animati!
No, certamente! Per esempio, nella prima serie dei telefilm de *La famiglia Bradford* doppiavo il piccolo Nicholas, ho dato la voce a Danny Partridge della *Famiglia canterina Partridge* e ho avuto un piccolo ruolo ne *L'attimo fuggente*. Tra breve andrà in onda una serie di telefilm con protagonista un draghetto rompiscatole, Scorch. Il draghetto avrà la mia voce! Più i personaggi sono caratterizzati e più mi diverto!

Cosa ne pensi del detto che un doppiatore è un attore fallito?
Mah! C'è poco da dire! È una sciocchezza! Perché nessuno dice mai che chi recita al cinema o in teatro è un doppiatore fallito? Perché non si può invertire questa diceria? Eppure se confrontiamo un doppiatore ai tanti attori-fotomodelli presi dalla strada, chi ne esce vincente è proprio colui che presta la sua voce a quegli stessi attori che magari non sanno recitare! Io, dal canto mio, non ho particolari ambizioni. Mi ritengo soddisfatto del mio mestiere di doppiatore; se mi capita di dover fare uno spot pubblicitario o recitare in teatro lo faccio volentieri, ma se questo non avviene spesso non mi sento né depresso, né frustrato, né inferiore ad altri attori.

Quanto guadagna un doppiatore?
Ogni turno di doppiaggio dura tre ore piene. E la giornata lavorativa è fatta di tre turni: dalle 9 alle 12, dalle 13.30 alle 16.30 e, infine, dalle 16.30 alle 19.30. Per ogni turno di doppiaggio c'è un cosiddetto 'gettone di presenza' di 91.000 lire. In più c'è una tariffa a seconda del numero di righe del copione che si leggono nel corso del turno. Se si doppia un film ogni riga viene pagata 2.900 lire, per i telefilm 2.500 e per i cartoni animati e le telenovelas

Eros (Pollon) © 1983-1984 Kokugai Eigasha

DOSSIER

Mila e Shiro *(voci varie, personaggi minori)*

Juni peperina inventatutto *(voci varie, personaggi minori)*
La sirenetta *(il lungometraggio Toei) (Fritz il delfino)*

La famiglia Addams *(Nottolo, il figlio degli Addams)*
I Puffi *(Puffo Tontolone - Puffo Pittore)*
Braccio di Ferro *- Hanna-Barbera (Pisellino - Alice il Goon - Eugenio il gip)*
Gli Antenati-Kids *(il cattivo Rocky Ratrock)*
Denver *(Wally)*
Boul & Bill *(Pouf)*
Gli orsetti del cuore *(il lungometraggio) (Tenerorso)*
Gli amici della giungla *(voci varie, personaggi minori)*
Hello Kitty *(il pinguino Taddeo)*
Tom & Jerry *(il lungometraggio) (Frankie la pulce)*
Kissyfur *(il porcospino Stuckey)*
I Simpson *(Krusty il clown)*

DOSSIER

E inoltre ha partecipato ad alcuni episodi di:

Mazinga Z, L'ape Magà, Vicky il vichingo, Huckleberry Finn, Candy Candy, Pinocchio, Born Free, Gli gnomi delle montagne, Gordian, Muteking, Silly Simphonies, Pupples, I pronipoti, Magilla Gorilla, Lupo De Lupis, Astro Boy, Gli Antenati, Carletto principe dei mostri, Scooby Doo, Belle & Sebastien, Il fichissimo del baseball, Isidoro & Sansone, Darkwing Duck, Stilly e lo specchio magico, Georgie, Duck Tales, Bunnertail, Fiabe giapponesi, Little Lulù
e ai film: Goldrake, Tom Sawyer, Due anni di vacanze, Chi ha incastrato Roger Rabbit?, I tre moschettieri, Charlie Brown, Lupo Bianco, Aladino, I Super Robot.

Curiosità

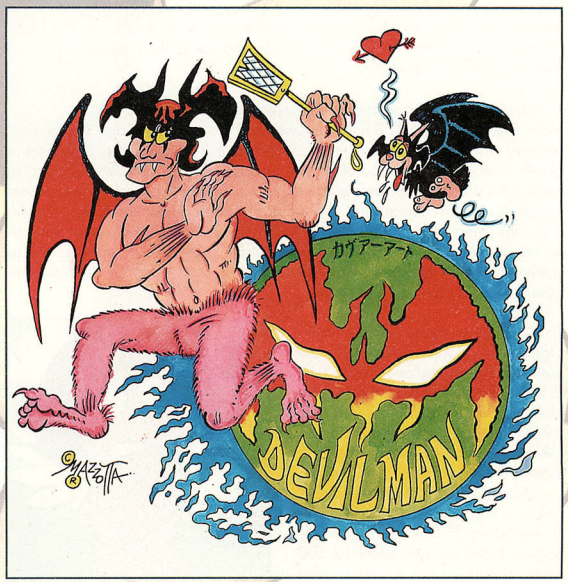
Il film televisivo I Super Robot *non è altro che un film di montaggio dei* Gatchman, *ma curiosamente, rispetto alla serie, Mazzotta doppiava il Gufo, appesantendo di molto la sua voce, mentre Anna Marchesini (il Trio non si era ancora formato) doppiava Jinpei la rondine!*

sono 1.950 lire. In pratica, più si lavora (e quindi si legge di più), maggiore è il guadagno. Attenzione, però! Tutte queste cifre sono al lordo!

So che ci sono alcuni fan che apprezzano il tuo lavoro…
È incredibile ma vero! Non mi sarei mai aspettato che un giorno qualcuno si sarebbe ricordato delle mie 'vocette'! Ogni tanto alcuni ragazzi mi scrivono o mi telefonano. Roba da farmi arrossire! Io lo trovo stranissimo, ma naturalmente mi fa molto piacere! Nella mia infinita bontà rispondo a tutti, ma se le orde di fan aumenteranno sarò costretto ad assumere una segretaria bella e procace che evada la posta; come fanno i grandi divi!

Che cosa ti dicono questi 'scatenati' fan?
Fanno lusinghieri apprezzamenti sul mio lavoro, chiedono di sposarmi, vorrebbero sentire (buona grazia loro!) più spesso la mia voce in TV. Questo naturalmente non dipende da me: bisognerebbe fare opera di convincimento alle case di doppiaggio o alla Fininvest in modo che si ricordino del mio nome (con tanti doppiatori può capitare una dimenticanza). Se una voce è gradita e richiesta dal pubblico, non c'è alcun motivo per cui non debba venire utilizzata. Cari fan: scrivete, telefonate e invocate il lavoro per il vostro doppiatore prediletto! In palio c'è un mio disegno autografato e un bacio-optional! Roba da voltastomaco, eh?

Progetti e aspirazioni future?
Per quanto riguarda i fumetti mi piacerebbe lavorare per il mercato francofono. Da anni, poi, sto scrivendo una commedia teatrale ma so che non la porterò mai a termine, come se fosse una sorta di tela di Penelope. Inoltre vorrei cominciare a fare il direttore di doppiaggio. Dite, a voi della Granata non serve qualcuno che curi l'edizione italiana delle vostre videocassette?



Un simpatico disegno realizzato da Fabrizio per i lettori di "Mangazine"

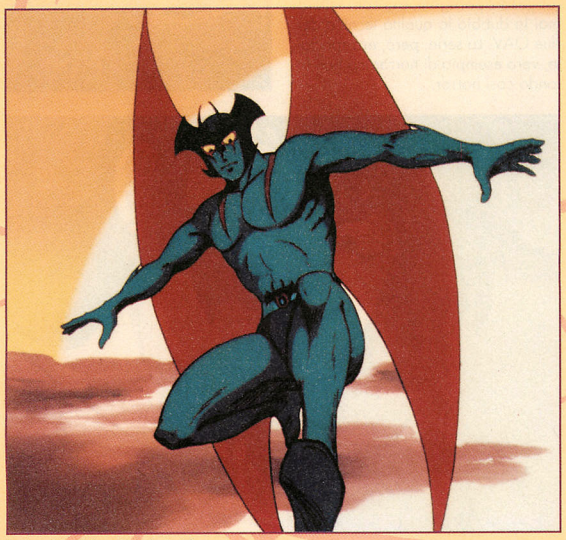
CUORE DI MANGA

DEVILMAN, IL MIO PRIMO HORROR

di Elena Romanello

Nel lontano 1984 avevo 16 anni e l'horror era per me un genere che o guardavo di nascosto, cambiando canale a ogni scena, o seguivo, ascoltando con trepidazione (ma anche con delusione) il racconto dei film che vedevano i miei compagni di scuola. Non avrei mai pensato di vedere l'horror a fumetti o a cartoni animati: sapevo che esistevano fumetti di quel genere (ebbene sì, *Dylan Dog* è stato solo il maggior successo italiano di questo tipo, ma non il primo), ma non li consideravo.

Proprio in quel periodo, comparve sulle reti private la serie *Devilman*: ero abbastanza smaliziata per capire che era stata realizzata molto prima dei cartoni animati che in quel periodo andavano per la maggiore. Dopo, ho scoperto che aveva più di dieci anni. Le trame degli episodi erano, è vero, un po' ripetitive, e ricordavano, a dire il vero, i robot giganti. Però c'erano diverse cose nuove. L'horror di *Devilman* serie mi piaceva: il tema della doppia identità mi ha sempre affascinata, ma quello che era divertente, qui, è che il protagonista, quando era normale, era uno studente di liceo come me a quell'epoca. Divertente pensare che un tuo compagno di scuola a tratti diventi un uomo-diavolo, peccato che i miei non fossero



Devilman © 1972 Dynamic Prod. - Toei doga

CLUB

CLUB

L'1 febbraio 1994 nella Spectrum BBS è stata inaugurata un'apposita area [MANGA] dedicata ai manga e all'animazione giapponese. La referenza è:

SPECTRUM BBS
[2:332/319.0]
tel.: 0547/611271

È uscito il quarto numero della fanzine "Accrocchio Selvaggio", con fumetti, recensioni musicali, cinema e molto altro ancora. Per chi fosse interessato, contattare:

Diego Racconi
Via Novara 42
20147 Milano

È nato un nuovo fan club che serve per avvicinare i manga-dipendenti della nuova generazione. Il club consta di una fanzine, creata da noi e da voi, che tutti gli iscritti al nostro club riceveranno, oltre alla tessera di riconoscimento e agli indirizzi degli altri soci con cui fare amicizia. Nel nostro e vostro New Generation Manga Fan Club si parlerà di vecchi e nuovi manga con i nostri e vostri pareri. Verrete a cono-

CLUB

scenza di notizie sui manga e gli anime, e ne aspettiamo anche da voi. Risponderemo a vostri quesiti personalmente o in pubblico, tramite la fanzine. Vi chiederemo pareri, idee e opinioni in modo che sia il club di tutti. Se volete far parte del NGMFC, o volete sapere qualcosa di più, scrivete a:

NGMFC Alexandro Albertini
Strada Mongreno 79
10132 Torino
oppure
NGMFC Renato Ongaro Tuligana
Via Gerdil 7
10152 Torino

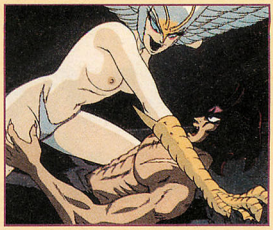
Informiamo gli amici lettori della nascita di un'organizzazione che si occupa della vendita di videocassette, magliette, poster e tutto ciò che riguarda il mondo dei manga, numerose sono le esclusive disponibili (gadget riguardanti Street Fighter II, *per esempio). Chiunque fosse interessato telefoni; i nostri segretari vi daranno tutte le informazioni e i chiarimenti necessari.*

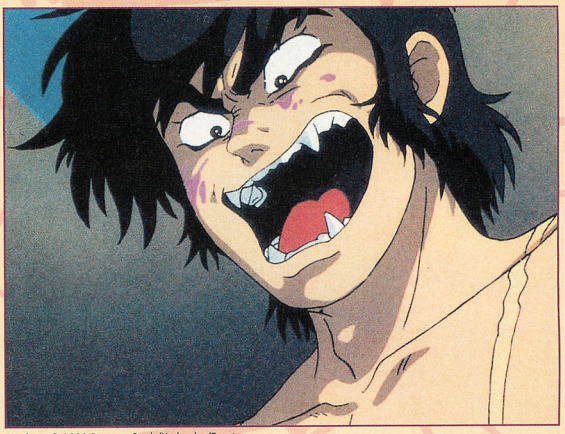
Unione Manga
Tel.: 095/7513096

così... E poi, la storia d'amore tra Akira e Miki era proprio bella, e ha anche un bel finale (nella serie, sto sempre parlando della serie!): Miki scopre la diversità di Akira, che è un diavolo innamorato di lei, e non più il ragazzo che conosceva, ma lo accetta. Una conclusione all'insegna della tolleranza. Certo che questo diavolo innamorato, che lotta per difendere la Terra, era ben diverso dai diavoli di cui mi avevano parlato al catechismo. Poi ho scoperto che il sentimento religioso giapponese è ben diverso dal nostro, e che anche i demoni non sono poi così uguali ai nostri.

Devilman serie non ha avuto vita facile qua in Italia: a memoria d'uomo è stato l'unico cartone animato a essere troncato bruscamente per una telefonata risentita di un unico genitore scandalizzato dalla sua carica violenta. L'ho rivisto su una rete ormai morta, TV7 Pathé, un paio di anni fa e mi è ripiaciuto. Sono grata a Granata Press perché mi ha permesso di scoprire poi il vero *Devilman*, sia in fumetto che in cartone animato; la vecchia serie, però, continua ad avere fascino per me. A livello di animazione, e anche di storia, non bisognerebbe fare paragoni, e io non metterò mai in dubbio la qualità tecnica dei due OAV. La serie, però, era speciale, vero esempio di horror ma non in fondo così horror...

Devilman © 1990 Dynamic Prod./Kodansha/Emotion

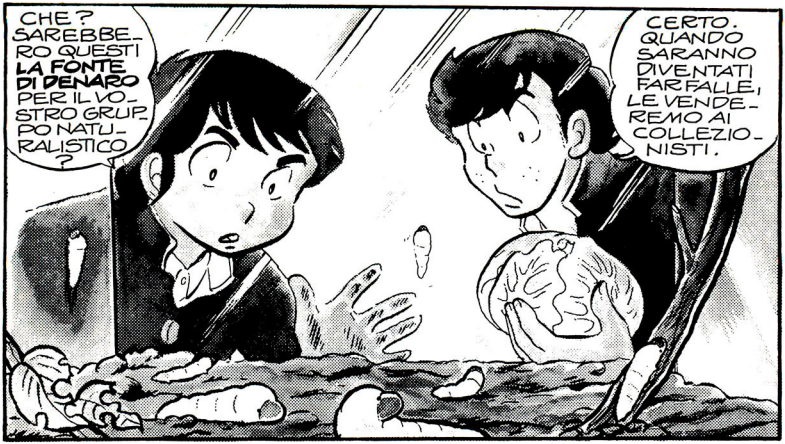




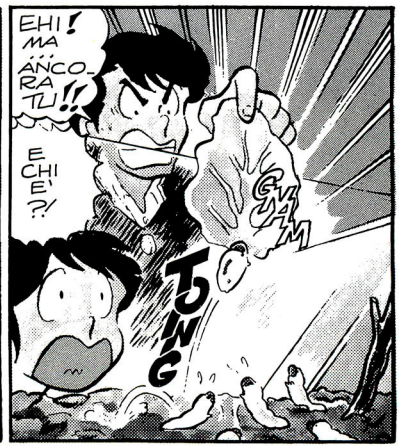
Devilman © 1990 Dynamic Prod./Kodansha/Emotion

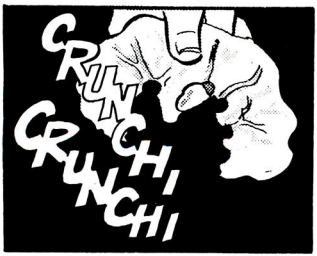
LAMU' PARTE 33

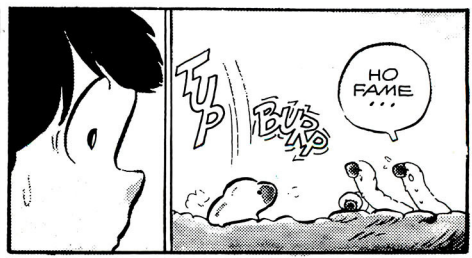
FARFALLINA

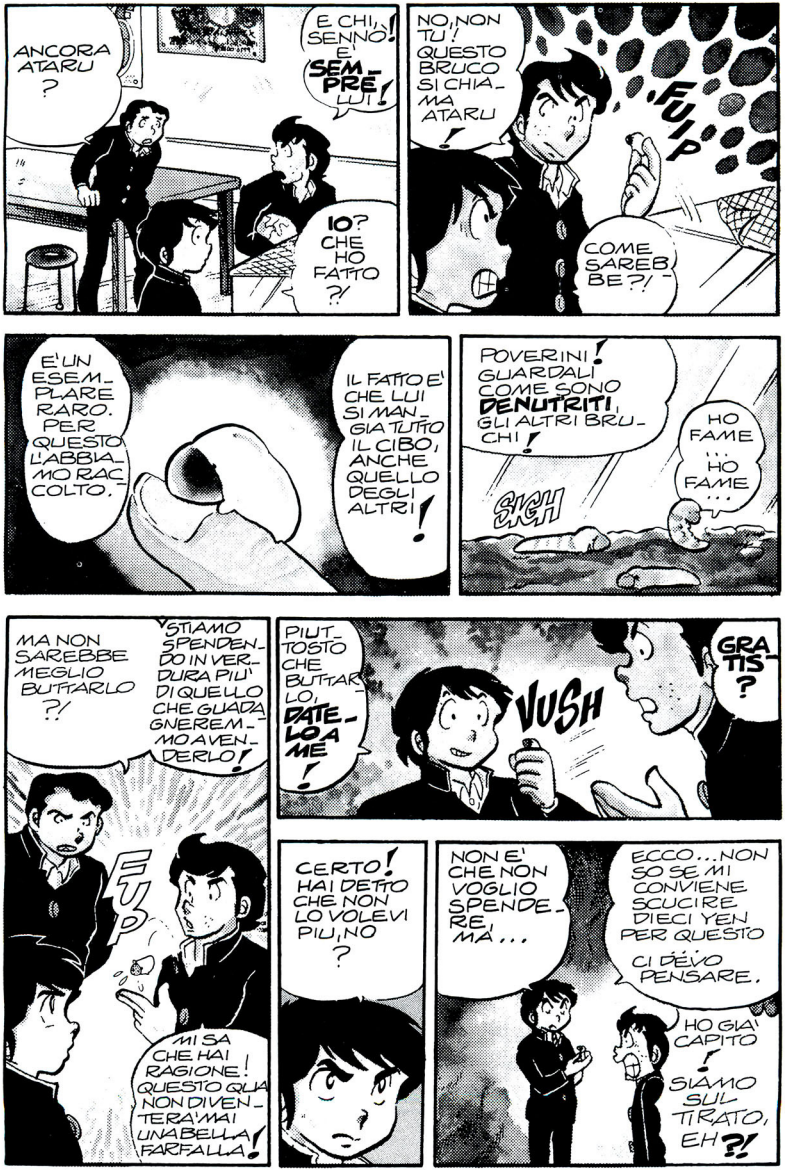

CHE? SAREBBERO QUESTI LA FONTE DI DENARO PER IL VOSTRO GRUPPO NATURALISTICO?
CERTO. QUANDO SARANNO DIVENTATI FARFALLE, LE VENDEREMO AI COLLEZIONISTI.

HIROSHI, SUSUMU, YUKIKO... E'L'ORA DELLA PAPPA!
MI SEMBRANO UN PO' DEBOLUCCI...

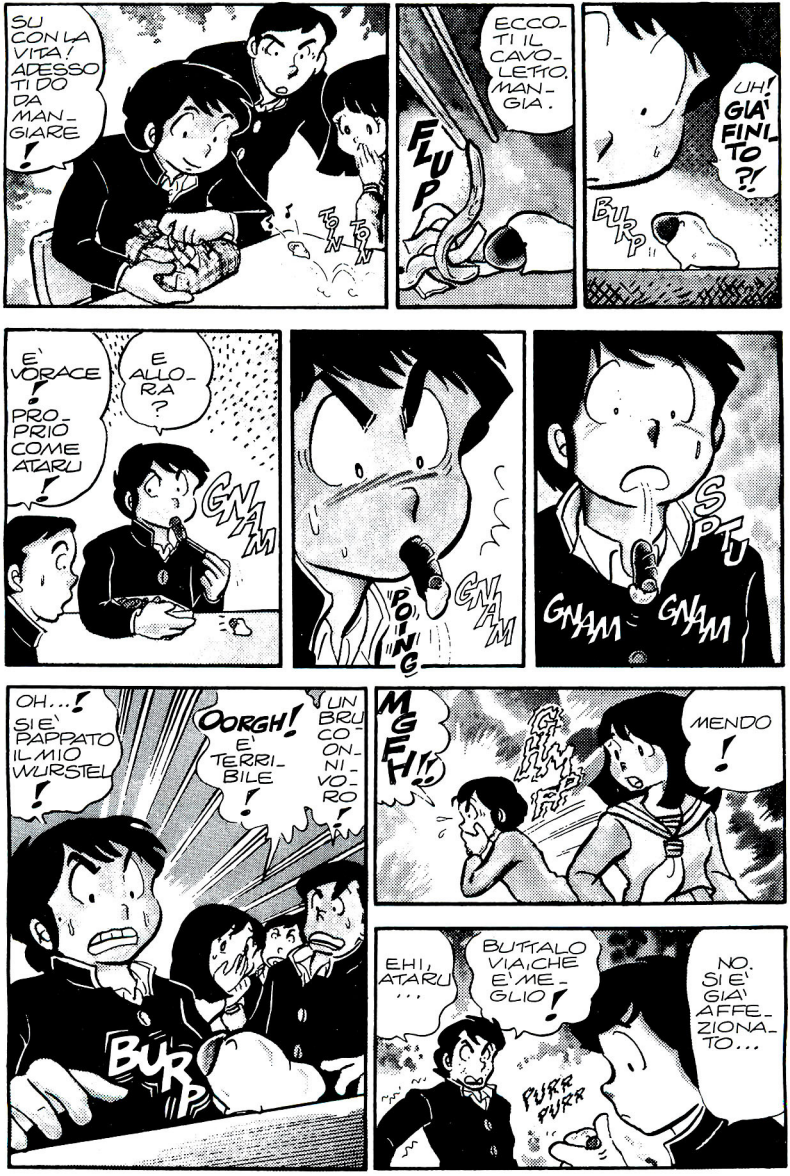

EHI! MA... ANCORA TU!!
E CHI E'?!
GNAM
TONG


CRUNCHI CRUNCHI


TUP
BRUNO
HO FAME...


ANCORA ATARU ?
E CHI, SENNO'! E' SEMPRE LUI!
IO? CHE HO FATTO ?!
NO, NON TU! QUESTO BRUCO SI CHIAMA ATARU
FUIP
COME SAREBBE ?!
E' UN ESEMPLARE RARO. PER QUESTO L'ABBIAMO RACCOLTO.
IL FATTO E' CHE LUI SI MANGIA TUTTO IL CIBO, ANCHE QUELLO DEGLI ALTRI!
POVERINI! GUARDALI COME SONO DENUTRITI, GLI ALTRI BRUCHI!
SIGH
HO FAME... HO FAME...
MA NON SAREBBE MEGLIO BUTTARLO ?!
STIAMO SPENDENDO IN VERDURA PIU' DI QUELLO CHE GUADAGNEREMMO AVENDERLO!
FUP
MI SA CHE HAI RAGIONE! QUESTO QUA NON DIVENTERA' MAI UNA BELLA FARFALLA!
PIUTTOSTO CHE BUTTARLO, DATELO A ME!
VUSH
GRATIS ?
CERTO! HAI DETTO CHE NON LO VOLEVI PIU', NO ?
NON E' CHE NON VOGLIO SPENDERE, MA...
ECCO...NON SO SE MI CONVIENE SCUCIRE DIECI YEN PER QUESTO
CI DEVO PENSARE.
HO GIA' CAPITO! SIAMO SUL TIRATO, EH ?!

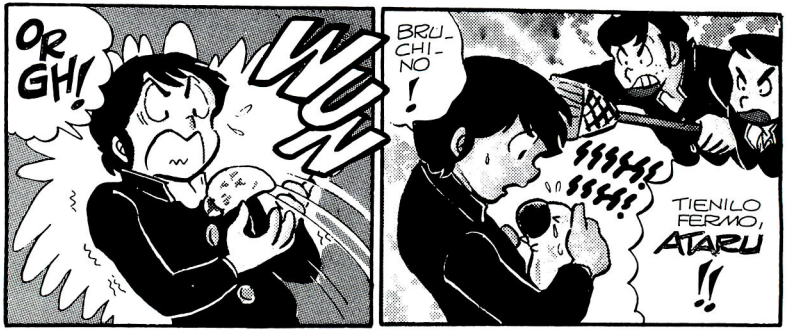
TESO_ RUCCIO, COS'E' QUEL_ LO?
E' UN BRU_ CO.
BLAAH! CHE SCHIFO!
ADESSO NON E' UN GRANCHE', LO AMMETTO, MA IN FUTURO SI TRASFOR_ MERA' IN UNA FARFALLA STUPENDA!
MA GUAR_ DALO! E' DIVEN_ TATO ROS_ SO E AN_ NUISCE!
CHE CARINO...
UH? MA... CI CA_ PISCE QUAN_ DO PAR_ LIA_ MO?
PURR PURR
GUARDA_ LO, NON E' DOLCE?
KYAAH!
GU!
MA... MENDO! NON AVRAI MICA PAURA DI UN BRUCO!
NO! IO NON HO PAURA!
E' SOLO CHE LE COSE BRUTTE MI DANNO FASTIDIO!
E QUESTO QUA E' TROPPO BRUTTO, ANZI FA SCHIFO, ECCO!
STA PIAN_ GEN_ DO...
NON FARE COSI', DAI...

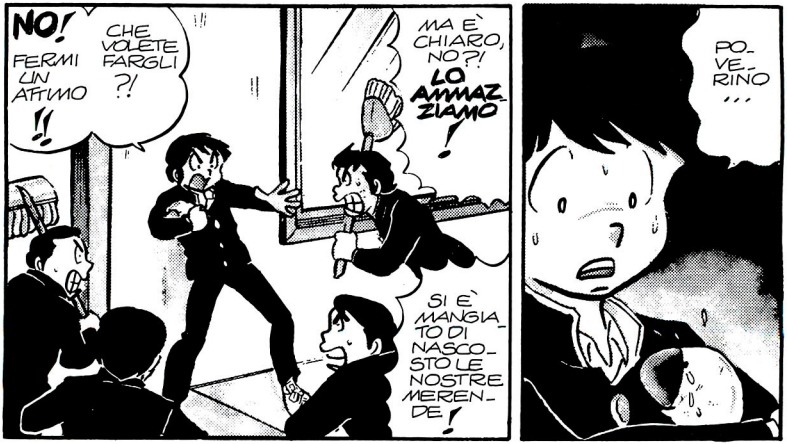

SU CON LA VITA! ADESSO TI DO DA MANGIARE!
TRN TRN
ECCOTI IL CAVOLETTO. MANGIA.
FLUP
UH! GIA' FINITO?!
BURP
E' VORACE!
PROPRIO COME ATARU!
E ALLORA?
GNAM
POING
GNAM
SPTU
GNAM GNAM
OH...! SI E' PAPPATO IL MIO WURSTEL!
OORGH! E' TERRIBILE!
UN BRUCO NIVORO!
BURP
MGFH!!
MENDO!
EHI, ATARU...
BUTTALO VIA, CHE E' MEGLIO!
PURR PURR
NO, SI E' GIA' AFFEZIONATO...

DRRRIIIIIINN
EVVIVA, LA RICREAZIONE!
IH IH IH
BE'?! DOV'IE' LA MIA MERENDA ?
E LA MIA ?!
NON C'E' PIU' NEANCHE LA MIA!
QUALCUNO SE LE E' RUBATE!!
MHHH?!
EHI! CHE AVETE TUTTI DA GUARDARMI ?
PIUTTOSTO, DOV'IE' FINITO IL MIO BRUCO ?
NON LO TROVO PIU'!
CHE CI FREGA!!
PER ME PUO' ANCHE ANDARE SOTTO UN CAMION!

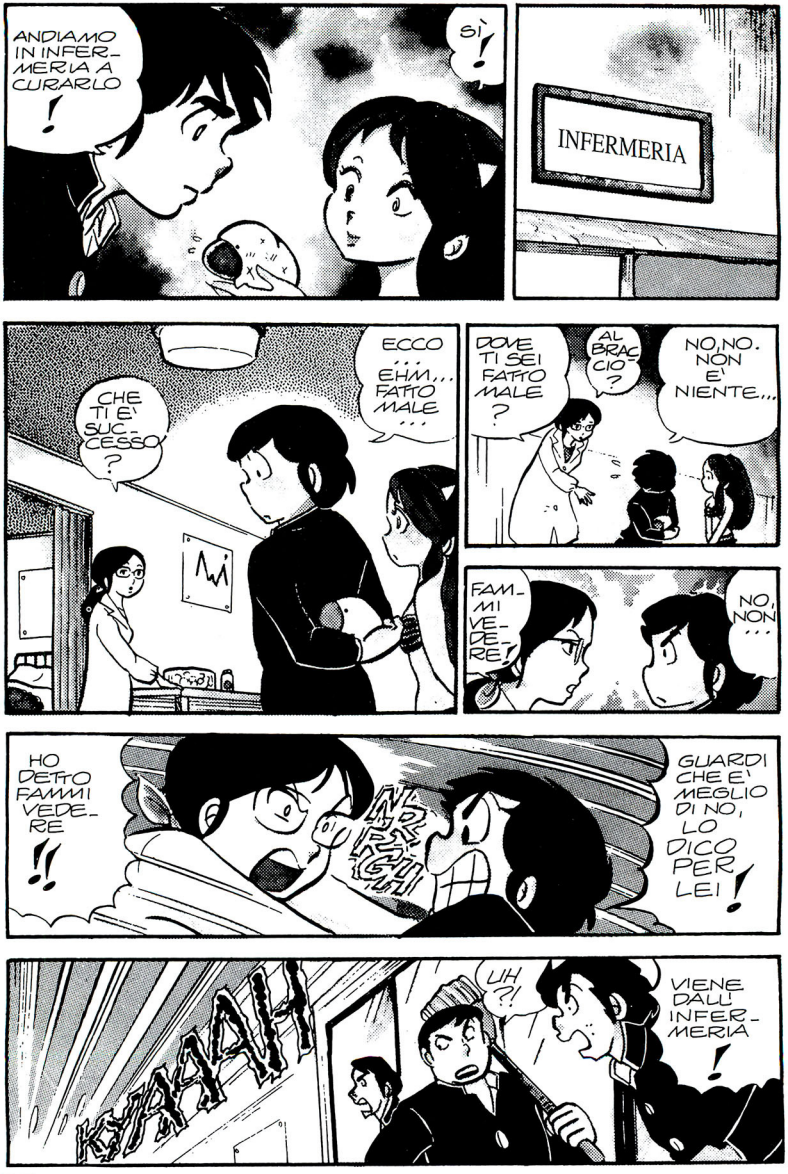
UFF ...
PRO-PRIO NON MI VA DI MANGIA-RE.
QUELLO SCHIFO-SO BRUCO ...
CERCHE-RO' DI SFORZAR-MI ALME-NO UN PO'...
CLUP
WAWAWA WAWAA AH !!!
KYAAAAH !!
IL BRUCO E' DIVEN-TATO GIGAN-TESCO !!
BURP!
VUIP

AH!
GRR!
PONG
SPAT
CHE SCHIFO!
KYAAAH
MENDO!
CORAGGIO!
R-R-R-T-T-T, AIUTO, MAMMAAA! NONLOVOGLIOVEDERENONLOVOGLIOVEDERENONLOVOGLIOVEDERENONLOVOGLIOVEDEREE
SANTO CIELO. E' REGREDITO ALL'INFANZIA!


ORGH!
WUN
BRUCHINO!
TIENILO FERMO, ATARU!!

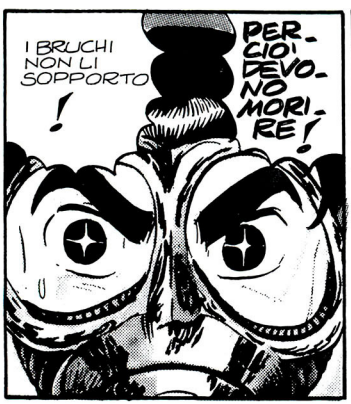

NO! FERMI UN ATTIMO!!
CHE VOLETE FARGLI?!
MA E' CHIARO, NO?! LO AMMAZZIAMO!
SI E' MANGIATO DI NASCOSTO LE NOSTRE MERENDE!
POVERINO...

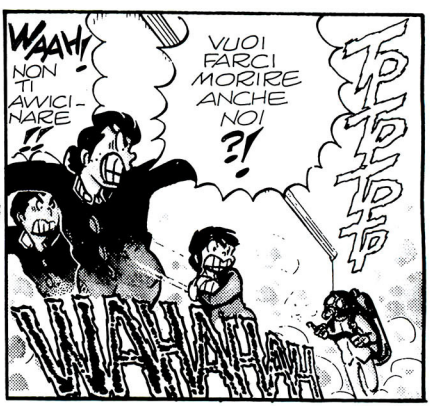
EHI!! DOVE VAI?!
PERCHE' LO VUOI SALVARE ?!
FERMO
LO SO CHE NON E' MOLTO ATTRAENTE, MA HA UN MUSETTO CHE MI COMMUOVE !!
PURR PURR
TESORUCCIO, CHE FAI ?
OH, LAMU' ! ARRIVI COME IL CACIO SUI MACCHERONI !
WAP
DAI, PRENDILO !
IH IH IH ! DIVERTENTE !!
WUP
IO NON MI STO DIVERTENDO PER NIENTE !
FIUU, LI ABBIAMO SEMINATI !
IL BRUCHINO SI E' FATTO MALE...


ANDIAMO IN INFERMERIA A CURARLO!
SÌ!
INFERMERIA
ECCO... EHM... FATTO MALE...
CHE TI E' SUCCESSO?
DOVE TI SEI FATTO MALE?
AL BRACCIO?
NO, NO. NON E' NIENTE...
FAMMI VEDERE!
NO, NON...
HO DETTO FAMMI VEDERE!!
NO!?GH!
GUARDI CHE E' MEGLIO DI NO, LO DICO PER LEI!
KYAAAA!!
UH?!
VIENE DALL'INFERMERIA!

TUM TUM
UFF! POI NON DICA CHE NON L'AVEVO AVVERTITA.
EHI! ARRIVA QUALCUNO!
L'HAI FASCIATO COME UNA MUMMIA!
ECCOLI!
FERMATEVI!
EH?!
FSSSH
WAAAH! CHE E'?!
FSSSH
UH UH UH
OH! MENDO!!

MA NON TI ERA VENUTO UN COLPO ?!
INSETTICIDA
NO! CI VUOL BEN ALTRO PER METTERMI FUORI COMBATTIMENTO !!
EEEEEEH

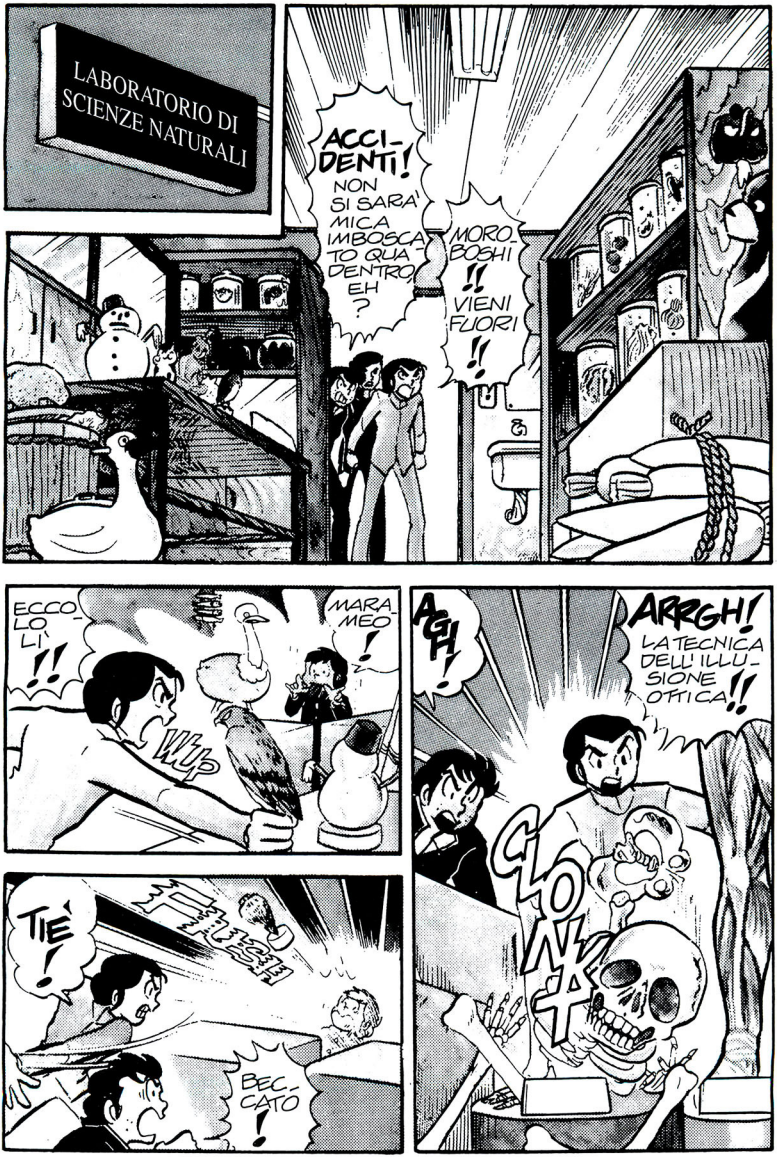

I BRUCHI NON LI SOPPORTO !
PERCIO' DEVONO MORIRE !

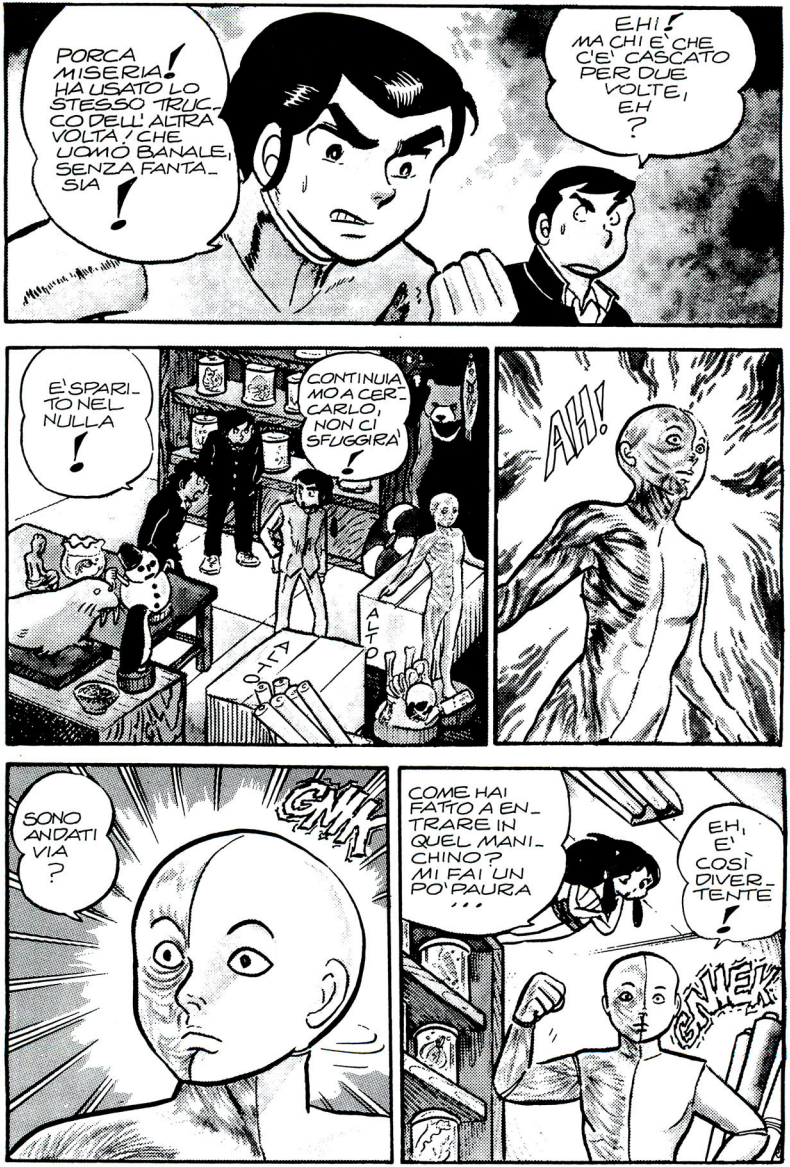

WAAH! NON TI AVVICINARE !!
VUOI FARCI MORIRE ANCHE NOI ?!
TPTPTPTP
VIAVIAVIA

COF£!
AIUTO! SOFFOCO !!
EEEEEEEH
APRITE LA FINESTRA! LA FINESTRA!!

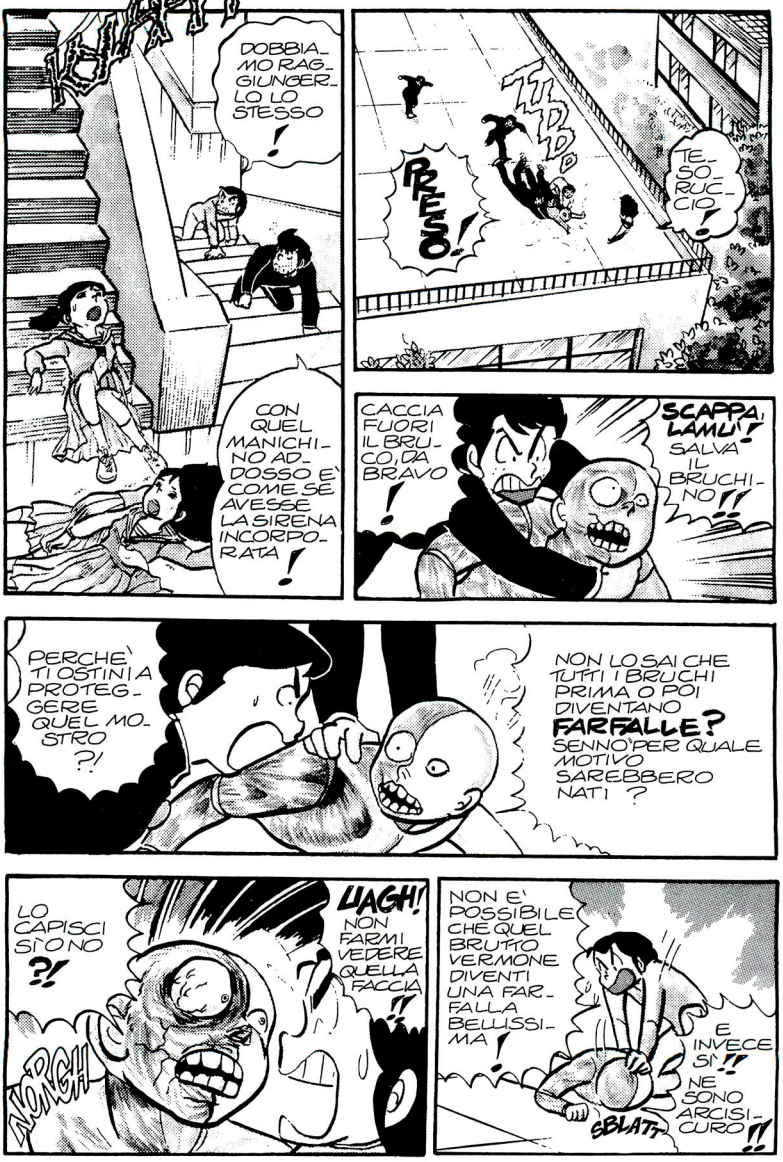
COF£!

OH! E ATARU? DOV'E' FINITO ?!
NE HA APPROFITTATO PER DARSELA A GAMBE !
AVRA' USATO QUELLA TECNICA PER NASCONDERSI CON L'INSETTICIDA !
NO! L'HAI FATTO SCAPPARE TU, IMBECILLE!

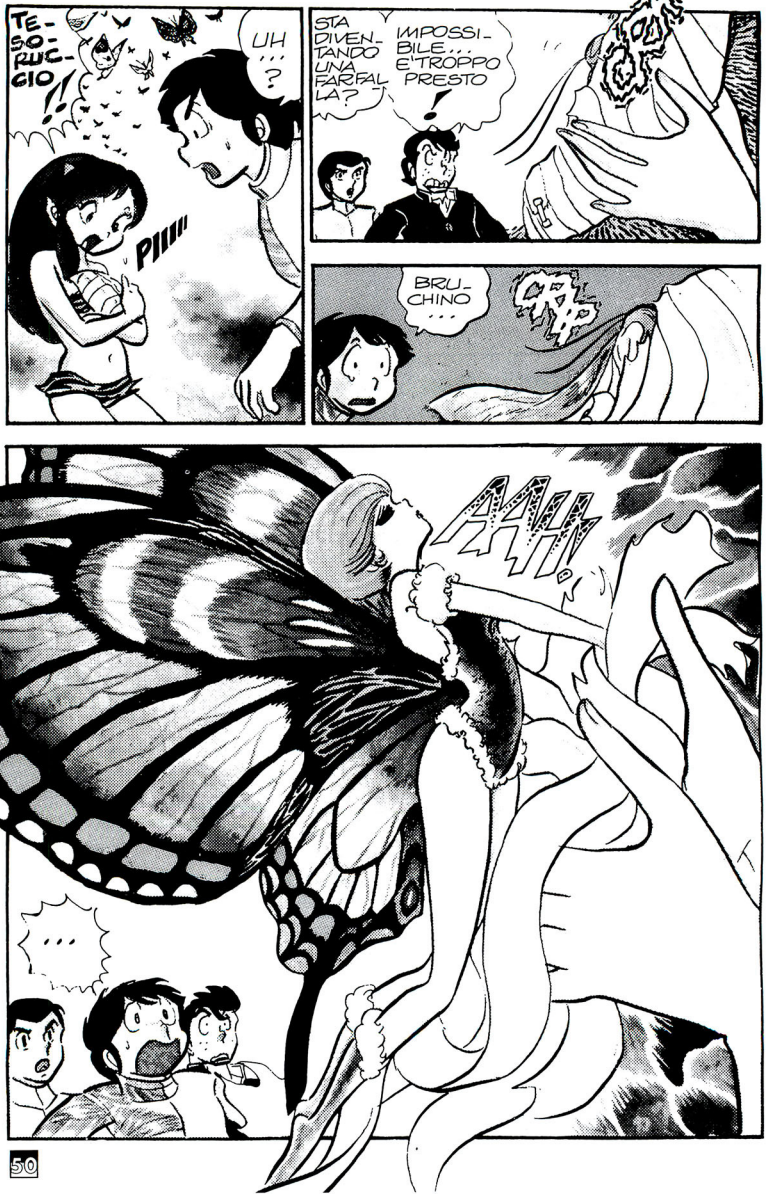

LABORATORIO DI SCIENZE NATURALI
ACCI-DENTI!
NON SI SARA' MICA IMBOSCATO QUA DENTRO, EH?
MORO-BOSHI!! VIENI FUORI!!
ECCO-LO LI!!
MARA-MEO!
WUP
AGH!
ARRGH!
LA TECNICA DELL'ILLU-SIONE OTTICA!!
CLONK
TIE'!
BEC-CATO!

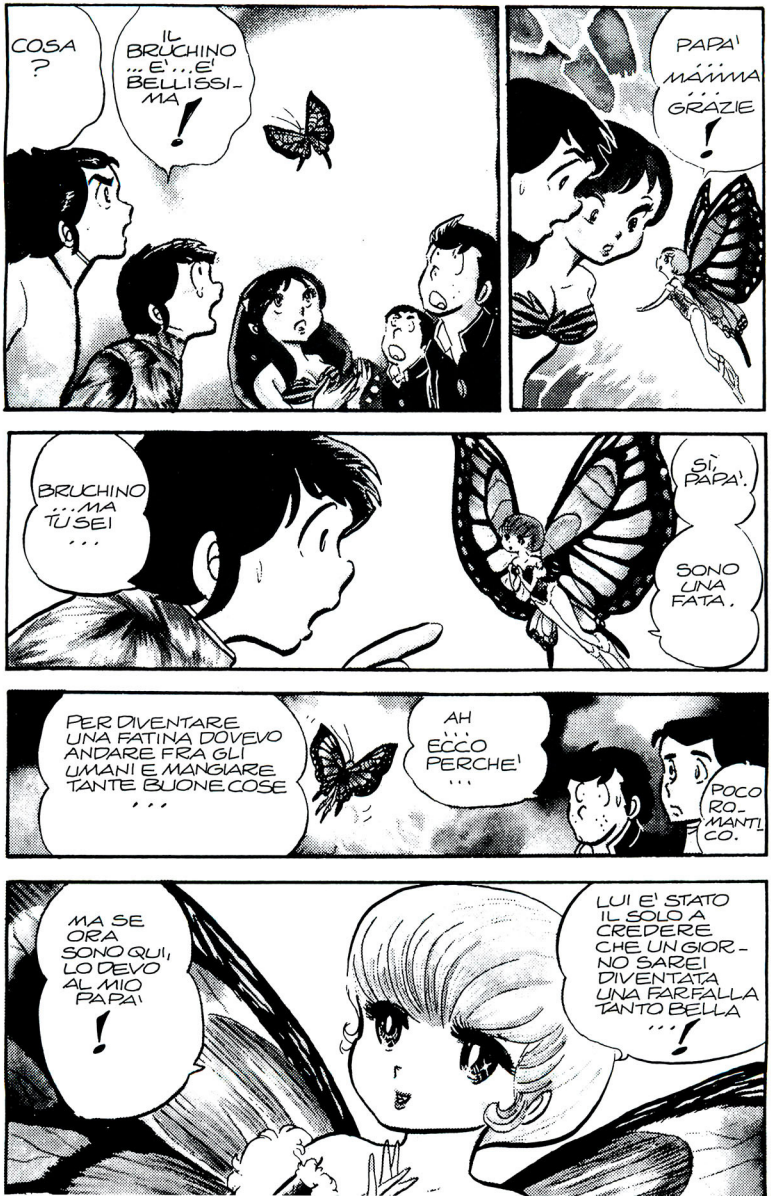

PORCA MISERIA! HA USATO LO STESSO TRUCCO DELL'ALTRA VOLTA! CHE UOMO BANALE, SENZA FANTASIA!
EH! MA CHI E' CHE C'E' CASCATO PER DUE VOLTE, EH?
E' SPARITO NEL NULLA!
CONTINUIAMO A CERCARLO, NON CI SFUGGIRA'!
ALTO
AH!
SONO ANDATI VIA?
COME HAI FATTO A ENTRARE IN QUEL MANICHINO? MI FAI UN PO' PAURA ...
EH, E' COSI' DIVERTENTE!

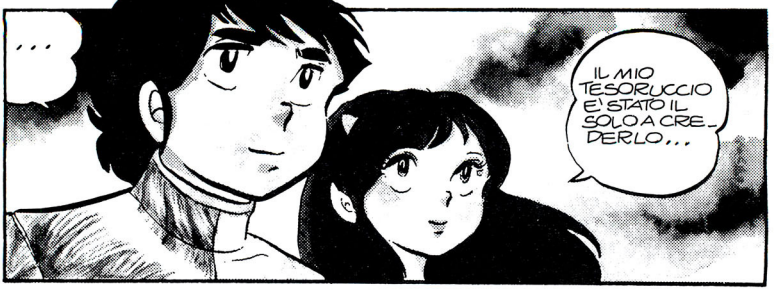
TESORUCCIO! LEVATI SUBITO QUELLA ROBA!
UHMM... ADESSO NON MI RICORDO COME SI FA.
GRRR
MALEDETTO MOROBOSHI! DOVE SI SARÀ CACCIATO?
EEEH?!
BLUOOAH!!
WAAAHH!
BLA BLA BLA
E'LUI! E'LUI! INSEGUITELO!!
OOG... MI TREMANO LE GAMBE...
GNIK
GNIK

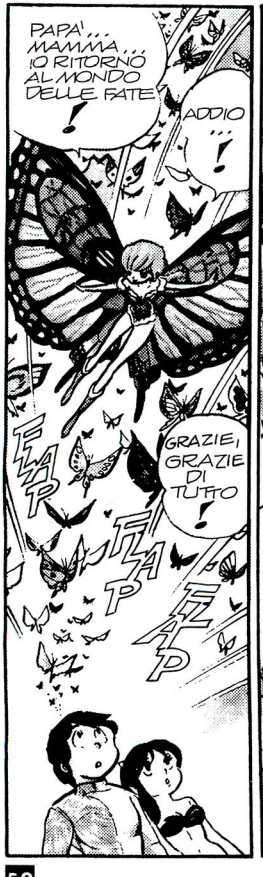

DOBBIAMO RAGGIUNGERLO LO STESSO!
CON QUEL MANICHINO ADDOSSO E' COME SE AVESSE LA SIRENA INCORPORATA!
TUDD
PRESO!
TESORUCCIO!
CACCIA FUORI IL BRUCO, DA BRAVO!
SCAPPA, LAMU'! SALVA IL BRUCHINO!!
PERCHE' TI OSTINI A PROTEGGERE QUEL MOSTRO?!
NON LO SAI CHE TUTTI I BRUCHI PRIMA O POI DIVENTANO FARFALLE? SENNO' PER QUALE MOTIVO SAREBBERO NATI?
LO CAPISCI SI' O NO?!
UAGH! NON FARMI VEDERE QUELLA FACCIA!!
NORGH
NON E' POSSIBILE CHE QUEL BRUTTO VERMONE DIVENTI UNA FARFALLA BELLISSIMA!
E INVECE SI'!! NE SONO ARCISICURO!!
SBLATT

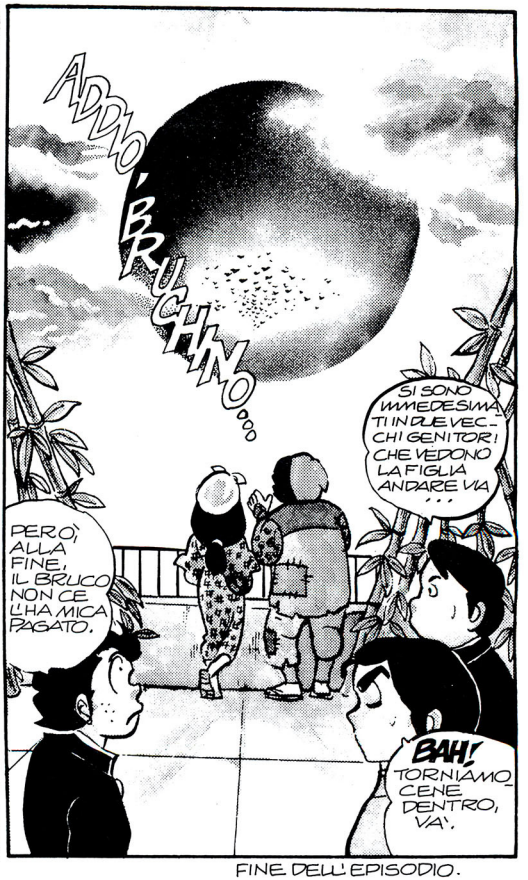
FLAP
EHI! SI STA AVVICINANDO QUALCOSA...
FLAP FLAP FLAP
CHE STA SUCCEDENDO?!
UGH!
GUARDA, TESORUCCIO...
FLAP
WAAH!
CHE LUCE FORTE!!
OOOH!
QUANTE FARFALLE...
FLAP FLAP FLAP


TE-SO-RUC-GIO!!
UH..?
PIII!!
STA DIVEN-TANDO UNA FARFAL LA?
IMPOSSI-BILE... E'TROPPO PRESTO!
BRU-CHINO...
AHH!
...


COSA ?
IL BRUCHINO ... E'... E' BELLISSIMA !
PAPA' ... MAMMA ... GRAZIE !
BRUCHINO ... MA TU SEI ...
SI' PAPA'. SONO UNA FATA.
PER DIVENTARE UNA FATINA DOVEVO ANDARE FRA GLI UMANI E MANGIARE TANTE BUONE COSE ...
AH ... ECCO PERCHE' ...
POCO ROMANTICO.
MA SE ORA SONO QUI, LO DEVO AL MIO PAPA' !
LUI E' STATO IL SOLO A CREDERE CHE UN GIORNO SAREI DIVENTATA UNA FARFALLA TANTO BELLA ... !







FINE DELL'EPISODIO.

VITA DA GAIJIN

La lotta tra il mare e la montagna

di Marco Albertini

Il sumo è lo sport nazionale 'giapponese' dei giapponesi. Mettere l'aggettivo 'giapponese' tra virgolette è necessario perché in Giappone anche il baseball è considerato come sport 'nazionale' e gode di una popolarità pari a quella del calcio in Italia. Si può dire che i giapponesi non osano affermare che il baseball lo hanno inventato loro solo perché sarebbe indimostrabile.
Il sumo è una forma di lotta che ha più di duemila anni di storia e che è diventato uno sport professionale solo circa trecento anni fa. Poiché lo spazio di un articolo è troppo piccolo per poterne parlare in modo esaustivo, vorrei soprattutto stimolare il vostro interesse ad approfondire l'argomento perché, essendo uno sport ricco di tradizione e simbolismi, permette efficacemente di avvicinarsi al Giappone. Vi suggerisco in proposito la lettura del libro *Il sumo* di Walter Long, Edizioni Mediterranee.
Ma guardiamo in cosa consiste un incontro di sumo: sopra un particolare ring detto *dohyoo* salgono due lottatori chiamati *rikishi* (forte guerriero) incredibilmente grassi, nudi al 90% e apparentemente senza neanche un muscolo.

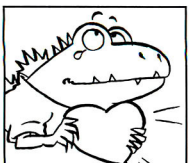
VENDO/SCAMBIO

Vendo e scambio OAV, film e serie giapponesi. Posseggo più di cento titoli; in arrivo molti titoli nuovissimi. Inviate un francobollo da L. 750.
Daniele Iurissevich
P.O. Box 221
34146 Trieste
Tel.: 040/821351

Desidero scambiare video e audio con materiale originale; cerco fumetti, libri, dischi, album e altro, oppure vendo a prezzi bassi.
Lorella Nucciarelli
Via di Villa Belardi 24
00154 Roma

Vendiamo e scambiamo un grandissimo numero di OAV e di film di animazione giapponese. Disponiamo di oltre 400 titoli. Gli interessati possono telefonare o scrivere a:
Fabio e Fabrizio Buscaroli
Via G. Pascoli 34
21051 Arcisate (VA)
Tel.: 0332/471020

Cedo collezione di riviste d'animazione giapponese nello stato in cui si trovano ai seguenti prezzi: "Animage" L. 6.000 cad., "New Type" L. 5.000 cad., "Animedia", "Out Magazine", "Fanroad", "Dragon Magazine" L. 4.000 cad., altro L. 2.000 cadauno.
Luca Massaron
Via C. Abba 2
37045 Legnago (VR)
Tel.: 0442/22358



GAIJIN

Vendo "Nathan Never" dall'1 al 19 a L. 19.000 + "Nathan Never Speciale" 1 a L. 10.000. Cerco in lingua italiana Macross, Macross II e Mospeada, Cream Lemon e Hokuto no Ken *a prezzi modici.*
Agostino Moro
Via V. Emanuele II 81
33080 Villanova di Prata (PN)

Siete interessati ad anime e horror entrambi inediti in Italia? Solo vendita.
Francesco Boni
Tel.: 06/3701528

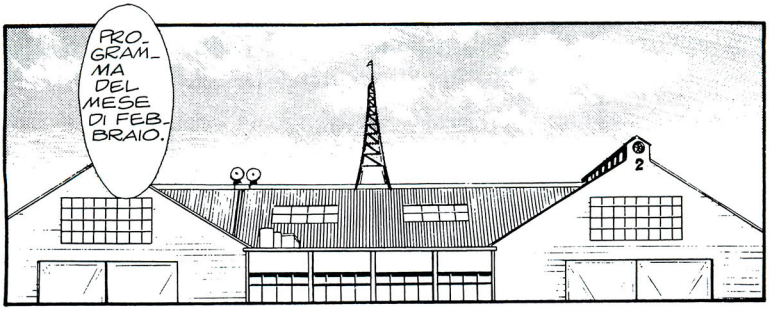
Vendo ultime novità dal Giappone. Film d'animazione e OAV di vario genere. Vendo inoltre film horror americani inediti in Italia. Per maggiori informazioni telefonare.
Mario Pinto
Tel.: 3011630 sera
solo zona Roma

Vendo materiale audio giapponese e video in italiano, inglese e giapponese.
Jacopo Monti
Via Gianicolo 20
20148 Milano
Tel.: 02/4075527

Vendiamo e scambiamo un grossissimo numero di OAV e serie televisive, sia in giapponese che in italiano. Chi fosse interessato telefoni a:
Anwar
Tel.: 02/55017793
oppure
Riccardo
Tel.: 02/57408074

lo. Il *dohyoo* consiste di un quadrato di oltre cinque metri quadri e alto 60 cm. al cui interno sono incastrate delle balle di paglia a formare un circolo di circa 4,5 metri di diametro; il quadrato rappresenta la terra e il cerchio il cielo. Per i primi quattro minuti i contendenti svolgono uno sconcertante rituale di calpestii (per sciogliere i muscoli e allontanare gli spiriti negativi), accovacciamenti, sbuffi, scambio di sguardi torvi, lancio di sale in aria (per purificare il ring) e altro.
Improvvisamente si buttano l'uno contro l'altro all'unisono; lotta furibonda; tra le ovazioni della folla entrambi cadono fuori dal ring (che vi ricordo è alto 60 cm.). Tempo medio trascorso: 7,5 secondi.
Un giudice di gara (*gyooji*), che indossa un costume di corte da nobile del XIV secolo e brandisce un ventaglio da guerra (*gunbai*) dichiara chi sia stato il vincitore. Senza interruzioni altri due giganti salgono pesantemente sul *dohyoo* e il rito si ripete.
Il fascino, a tutta prima inesistente, che cattura folle di giapponesi e anche moltissimi occidentali, risiede nel fatto che è uno spettacolo ricco di tradizione, sfarzo, eleganza e pieno di azione, eccitazione ed eroi. Nel sumo tutto, fino all'ultimo dettaglio, è portato a un livello di puntigliosa e inverosimile perfezione. Le convenzioni e la cavalleria sono della massima importanza e, al confronto, rendono perfino il cricket un po' rozzo e violento.
Lo scopo del lottatore di sumo è di gettare fuori dal ring l'avversario o di costringerlo a toccare terra con una parte del corpo che non siano i piedi. Talvolta è estremamente difficile stabilire chi sia uscito o chi abbia toccato terra per primo, quindi è necessaria la più grande attenzione da parte del giudice di gara, presente sul *dohyoo*, e degli altri giudici (*shinpan*) che siedono intorno al ring.
Se nella boxe lo scopo è 'mettere al tappeto' l'avversario riducendolo all'impotenza, nel sumo non si cerca di ferirlo ma solo di dimostrare la propria forza e abilità, acquisita negli anni con rigorosa disciplina fisica e morale.
Lo sport moderno è una rivisitazione di antichi riti religiosi vecchi di secoli e da sempre è strettamente connesso allo Scintoismo, la religione autoctona del

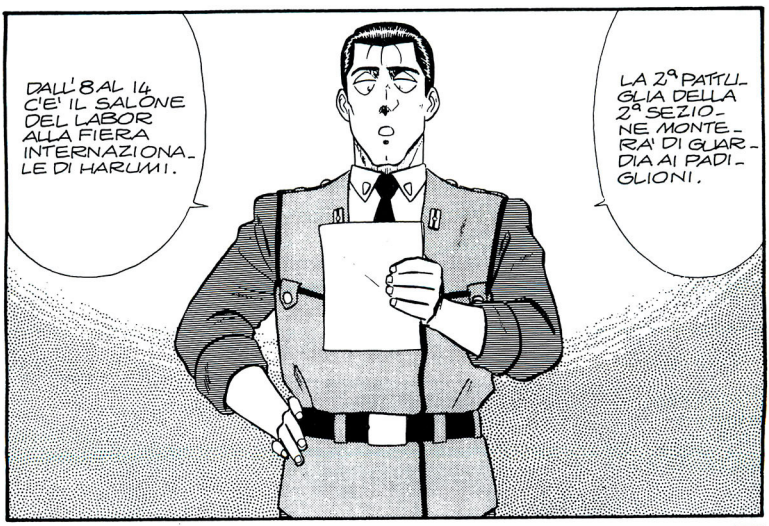
Giappone. Per i giapponesi i lottatori sono simboli delle forze degli elementi della natura e i loro combattimenti rappresentano montagne imponenti e possenti mari che si confrontano in un conflitto tra energie vitali. Come spero abbiate potuto capire nel poco che vi ho raccontato, tutto nel sumo ha un significato molto speciale. Ma questa forse, è la più intrigante sfida che tutta la cultura giapponese chiede di affrontare.

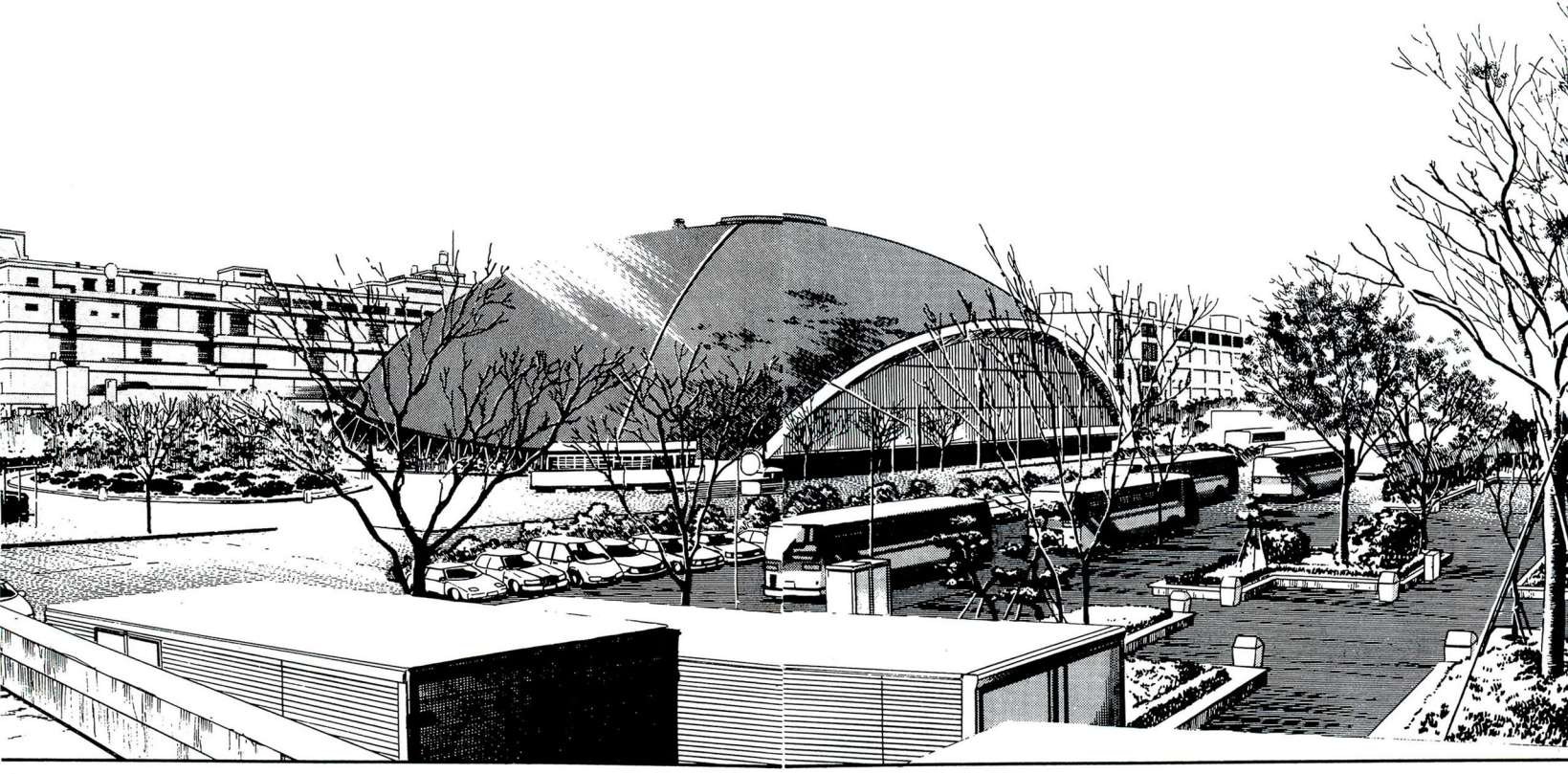


PATLABOR

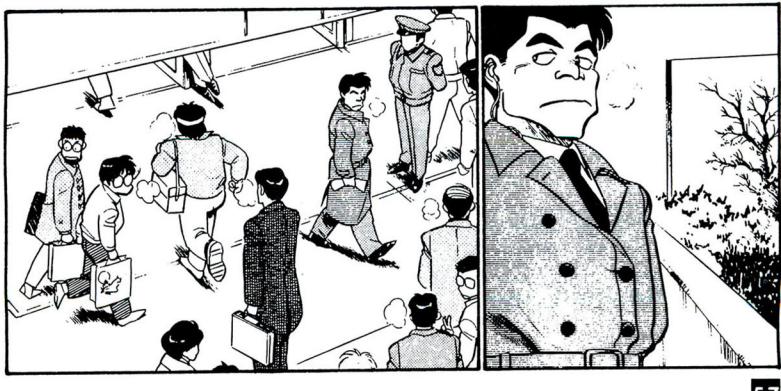
FUORISERIE

PARTE 7

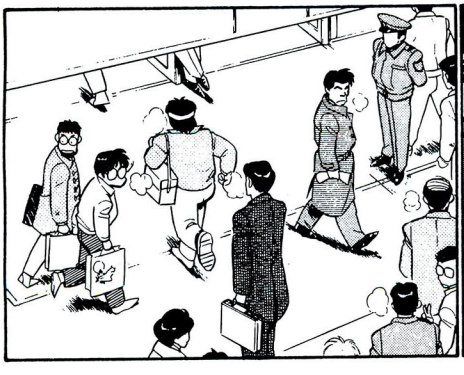


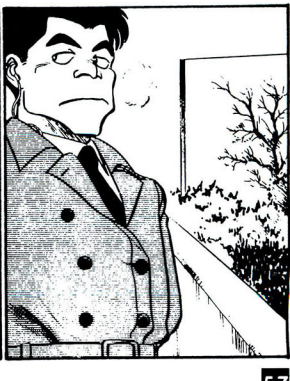


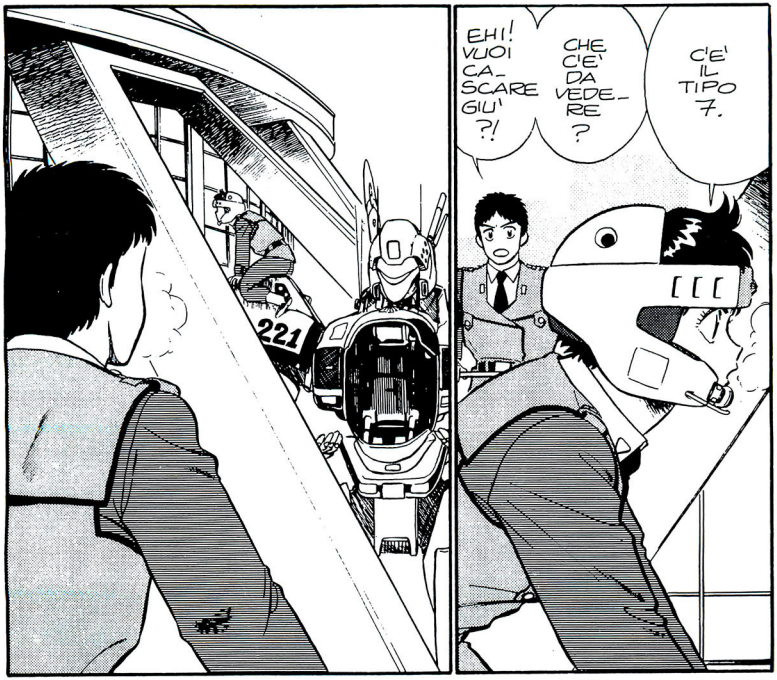
3°
SALONE INTERNAZIONALE
DEL LABOR - TOKYO
8-14 FEBBRAIO
PAD. A: RICERCA E SOFTWARE
PAD. EST: MACCHINE DELL'ULTIMA GENERAZIONE
PAD. OVEST: ACCESSORI E DOCUMENTAZIONE
東館

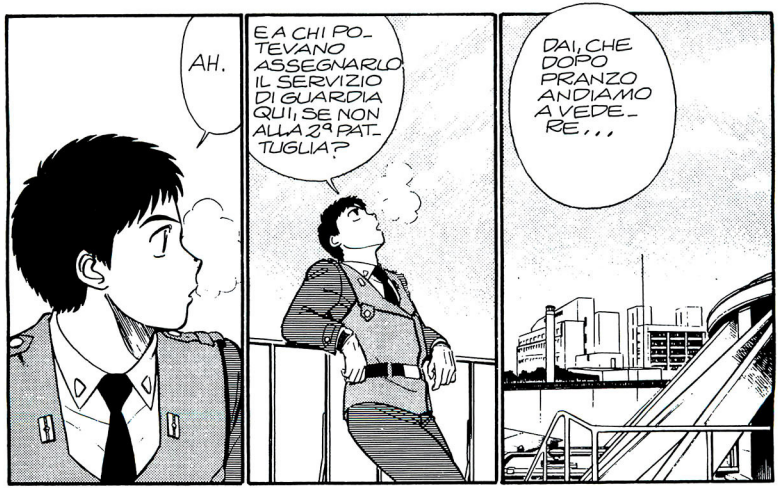


3° SALONE INTERNAZIONALE
DEL LABOR - TOKYO
8-14 FEBBRAIO
PAD. A: RICERCA E
SOFTWARE
PAD. EST: MACCHINE
DELL'ULTIMA
GENERAZIONE
PAD. OVEST: ACCESSORI
E DOCUMENTAZIONE
東館






221
EHI! VUOI CASCARE GIU'?!
CHE C'E' DA VEDERE?
C'E' IL TIPO 7.
[[[


AH.
E A CHI POTEVANO ASSEGNARLO IL SERVIZIO DI GUARDIA QUI, SE NON ALLA 2ª PATTUGLIA?
DAI, CHE DOPO PRANZO ANDIAMO A VEDERE...

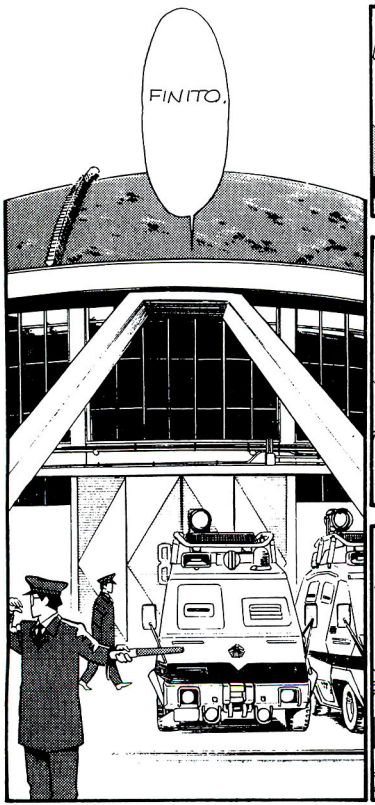
ELA ELA
ELA ELA
DOOOOOON
EHILA!

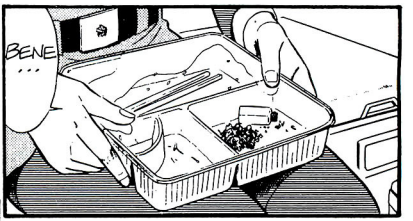
ZNUN
POX
RLIZ
NURRRR

MH
UHM...
CHE SPETTA-COLO!
E TI CREDO. IN OGNI STAND CE' ALMENO UNA RAGAZZA IN COSTUME DA BAGNO! TI SEMBRA SERIO?

NON CAPISCO COSA CI FANNO A UNA MOSTRA PER L'EDILIZIA CIVILE.
SERVONO PER L'OCCHIO, NO? RENDONO IL TUTTO PIU' APPETIBILE.
E' STATO NEI SALONI DELL'AUTOMOBILE CHE HANNO COMINCIATO A USARE LE RAGAZZE.
PRIMA ERANO MOLTO SERIOSI, MA ORA SONO DIVENTATI DEGLI SPETTACOLI, NE' PIU' NE' MENO.
MA GUARDATE ...
BE', A ME LE MOSTRE COMBINATE COSI' MI PIACCIONO!
TSK! QUELLE RAGAZZE LI'...
...SONO SOLO DELLE OCHE CON LA TESTA VUOTA, TE LO DICO IO!
?

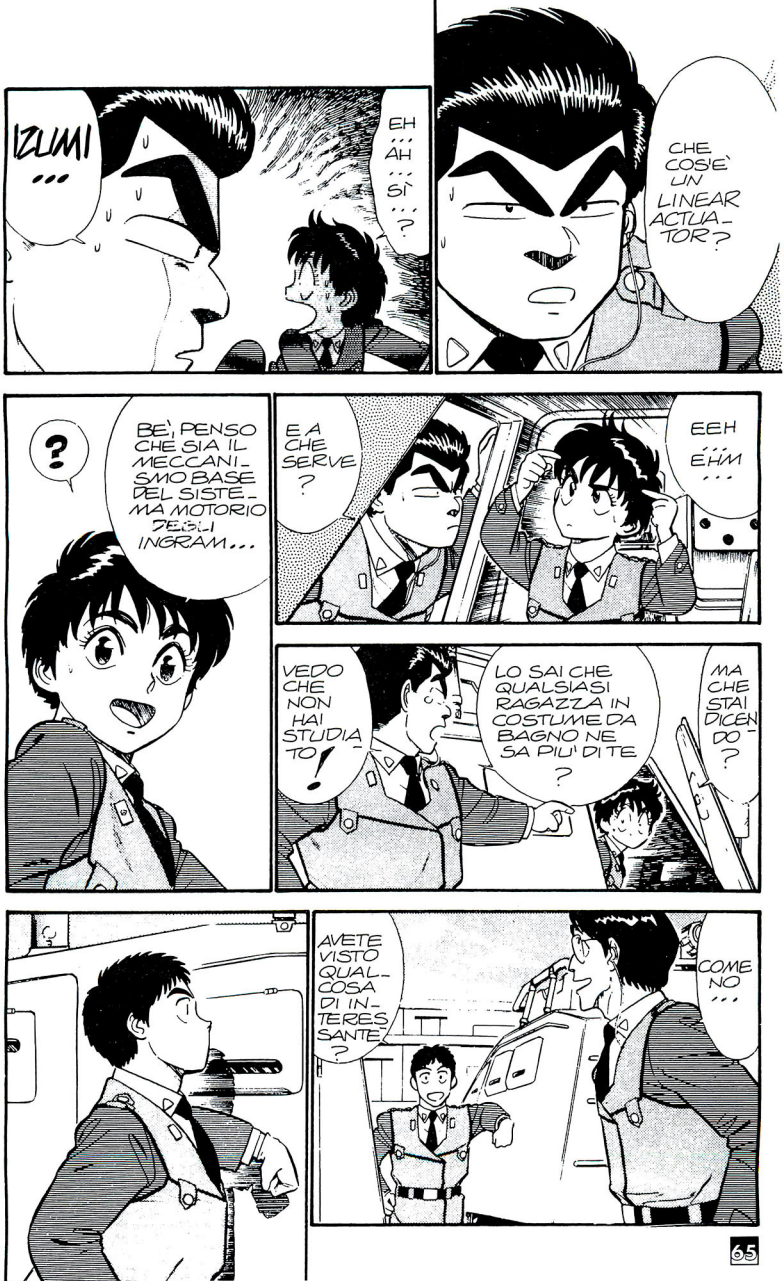
...I PROPULSORI LATERALI EMETTONO SCL, ED E' SOLO TENENDO QUESTO ELEMENTO SOTTO CONTROLLO CHE E' POSSIBILE ASSORBIRE LO SHOCK...
MH, CERTO. CAPISCO.
VISTO? LE GIRL DI OGGI MICA SCHERZANO.
VA TUTTO A ROVESCIO!

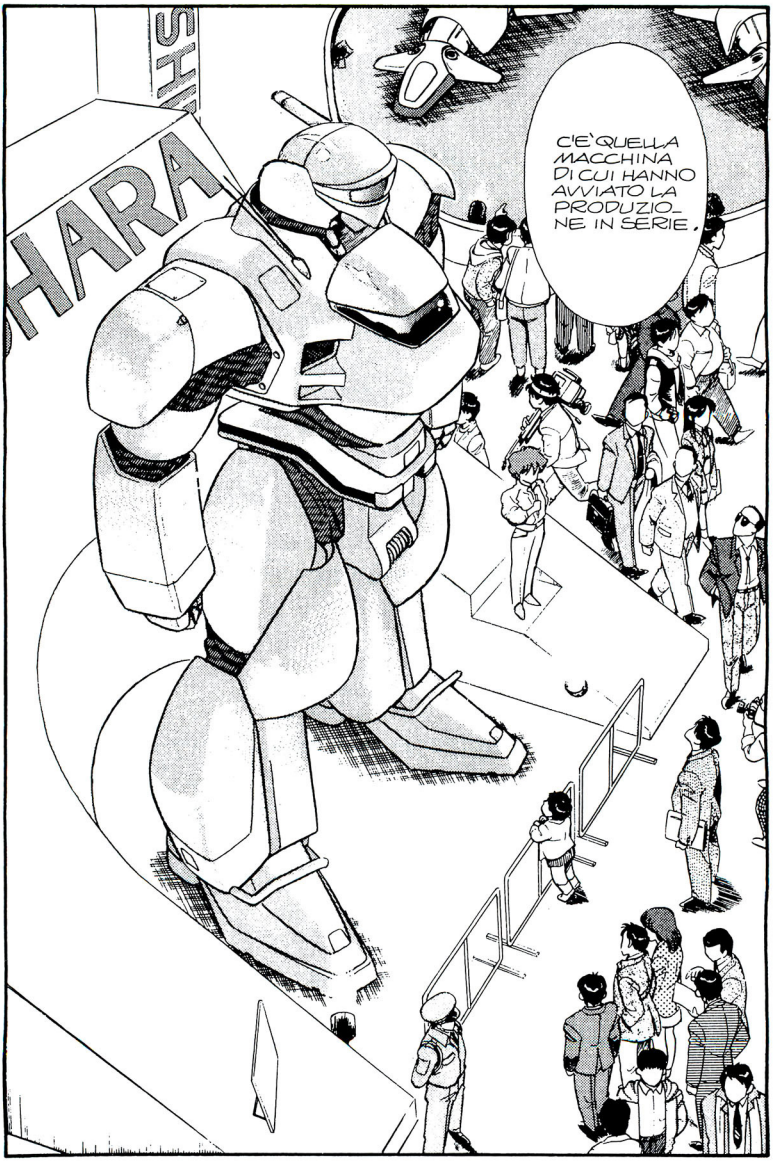

FINITO.

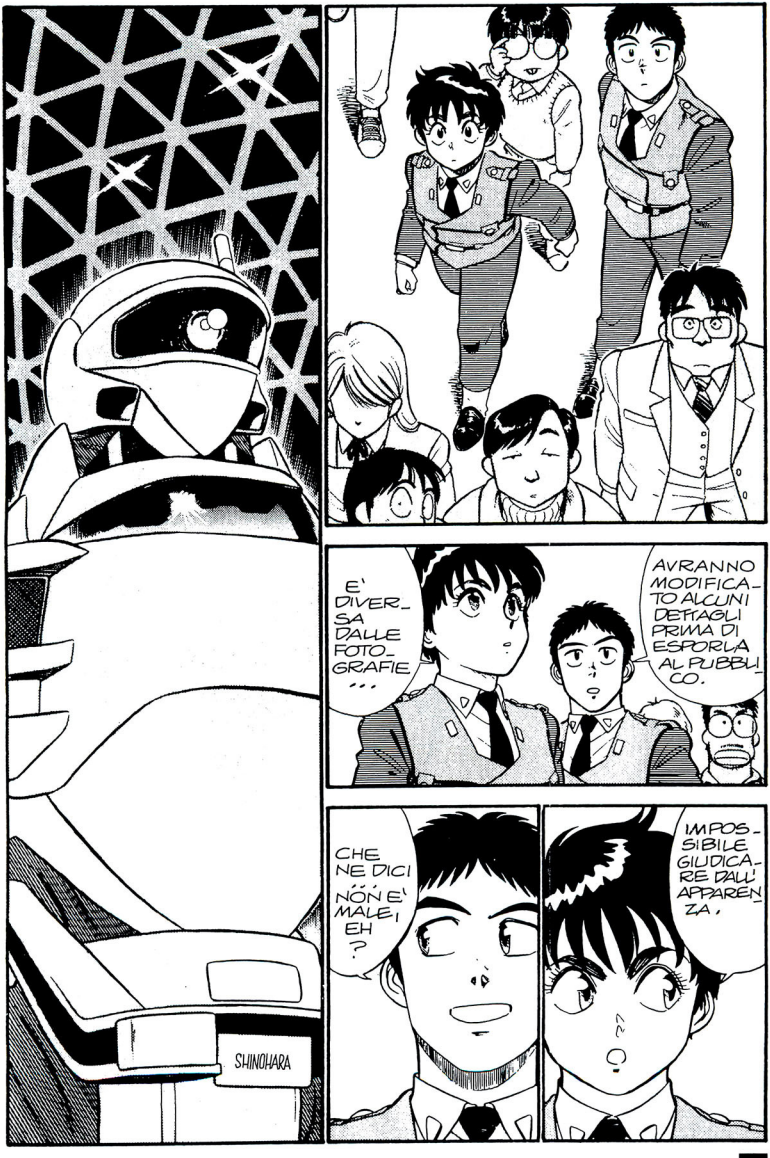

BENE...

SU, OTA. E' TARDI!
CHE STANNO FACENDO?
E CHE NE SO?

SONO QUA!
EEK!

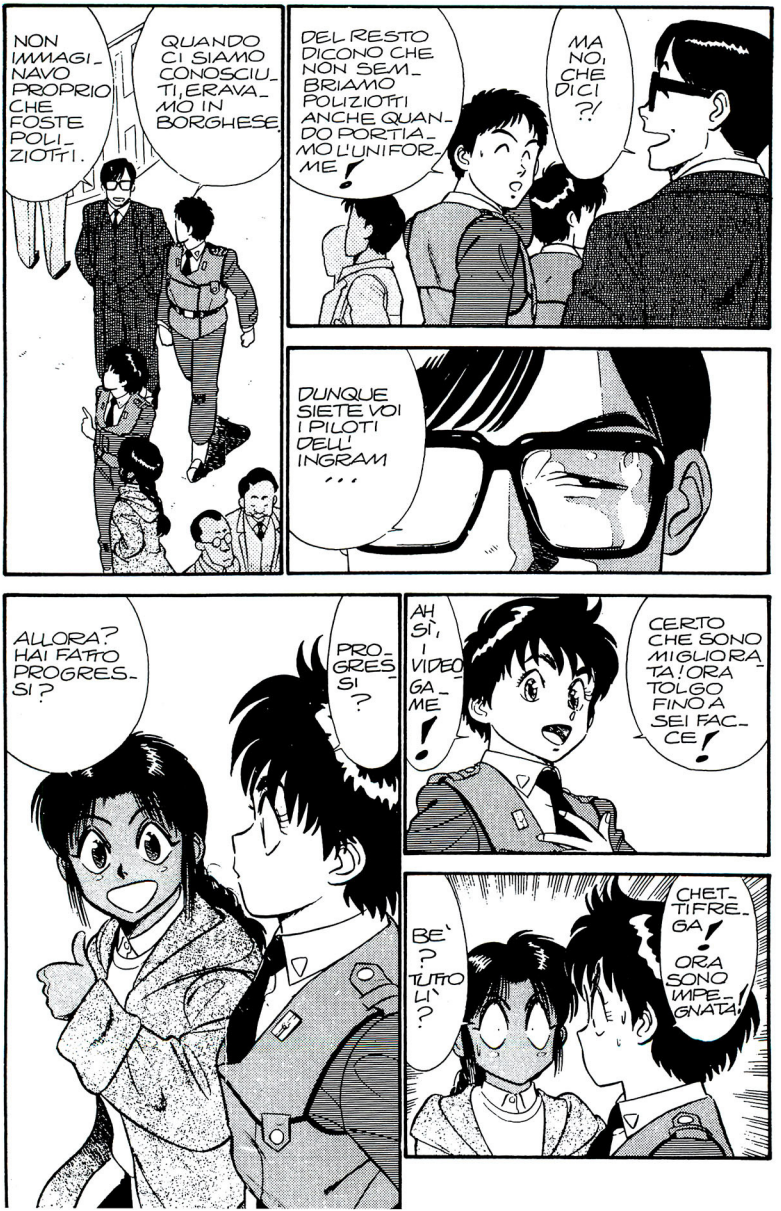

IZUMI ...
EH ... AH ... SÌ ...?
CHE COSA'E' UN LINEAR ACTUATOR?
?
BE', PENSO CHE SIA IL MECCANISMO BASE DEL SISTEMA MOTORIO DEGLI INGRAM...
E A CHE SERVE?
EEH ... EHM ...
VEDO CHE NON HAI STUDIATO!
LO SAI CHE QUALSIASI RAGAZZA IN COSTUME DA BAGNO NE SA PIU' DI TE?
MA CHE STAI DICENDO?
AVETE VISTO QUALCOSA DI INTERESSANTE?
COME NO ...


C'È QUELLA MACCHINA DI CUI HANNO AVVIATO LA PRODUZIONE IN SERIE.

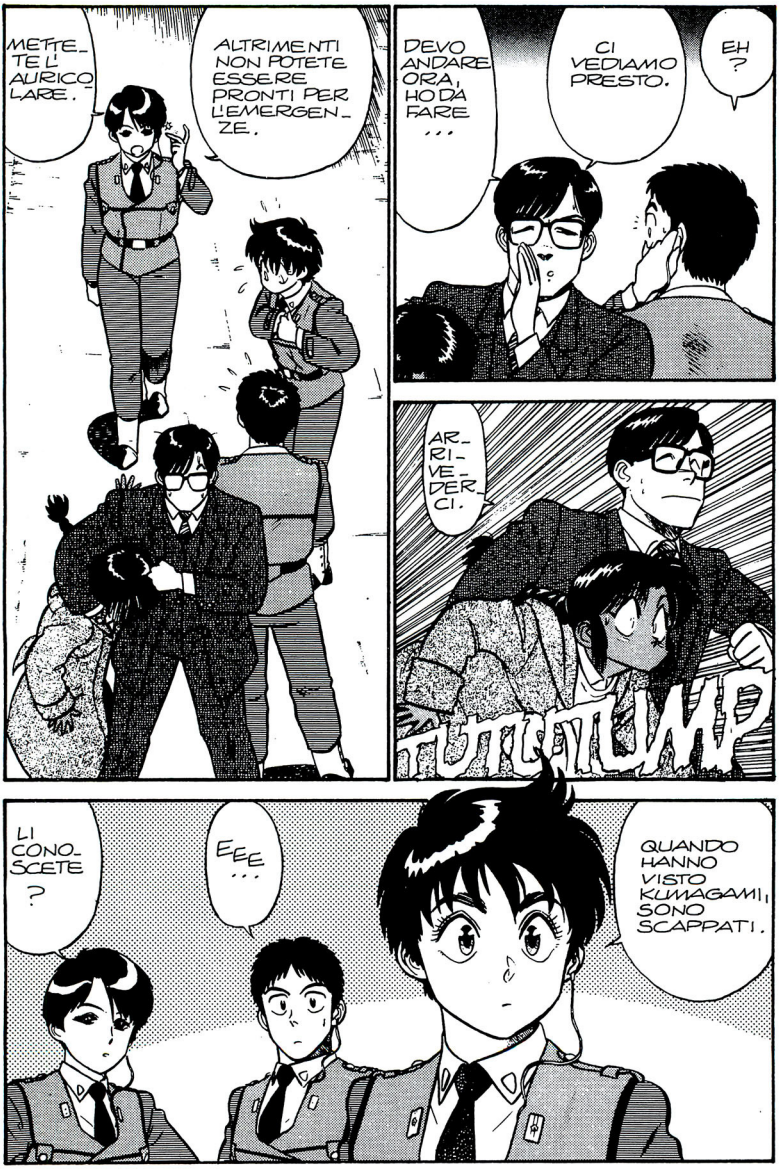

SHINOHARA
AVRANNO MODIFICATO ALCUNI DETTAGLI PRIMA DI ESPORLA AL PUBBLICO.
E' DIVERSA DALLE FOTOGRAFIE...
CHE NE DICI NON E' MALE, EH?
IMPOSSIBILE GIUDICARE DALL'APPARENZA,
EH?

...A OGNI ACTION-BLOCKING INTERVIENE UN BACKGROUND CONTROLLER DOTATO DI SENSOR-DATAFEEDBACK CHE...
NON CAPISCO NIENTE... TROPPO DIFFICILE.
EHI, ALLORA SIGNIFICA CHE...
...SARESTE RIUSCITI A EGUAGLIARE LE PRESTAZIONI DI UN INGRAM CON UNA MACCHINA PRODOTTA IN SERIE
QUELLO E' SENZA RITEGNO.
EH?
MI SPIEGO MEGLIO...
MA CHE FIGURA STA FACENDO!
INSOMMA, SAREBBE IN GRADO DI COMPETERE CON UN TIPO 7 TEDESCO?
EEEHM...

HA RA- GIONE !!
NOI DOVREMO USARLA,QUEL- LA MACCHINA -! NON ABBIAMO CAPITO NULLA !
E' PER- CHE' SEI SCEMA !
EH ?
EH!!
CHE SORPRE- SA...


NON IMMAGINAVO PROPRIO CHE FOSTE POLIZIOTTI.
QUANDO CI SIAMO CONOSCIUTI, ERAVAMO IN BORGHESE.
DEL RESTO DICONO CHE NON SEMBRIAMO POLIZIOTTI ANCHE QUANDO PORTIAMO L'UNIFORME!
MA NO, CHE DICI?!
DUNQUE SIETE VOI I PILOTI DELL'INGRAM...
ALLORA? HAI FATTO PROGRESSI?
PROGRESSI?
AH SÌ, I VIDEOGAME!
CERTO CHE SONO MIGLIORATA! ORA TOLGO FINO A SEI FACCE!
CHETTIFREGA! ORA SONO IMPEGNATA!
BE'? TUTTO LÌ?

NON CREDO CHE POTRESTI STARMI ALLA PARI,
NON SA TENERE A FRENO LA LINGUA, QUESTO!
MI SPIACE...
BAD!
SE COMBATTESSIMO COI LABORVERI TI SCHIANTEREI IN POCHI SECONDI!
!
EHI, VOI.
SA, SONO BAMBINI, BISOGNA LASCIARLI DIRE...
GRRR!
AH AH AH AH!


METTE-TE L'AURICO-LARE.
ALTRIMENTI NON POTETE ESSERE PRONTI PER L'EMERGEN-ZE.
DEVO ANDARE ORA, HO DA FARE ...
CI VEDIAMO PRESTO.
EH ?
AR-RI-VE-DER-CI.
LI CONO-SCETE ?
EEE...
QUANDO HANNO VISTO KUMAGAMI, SONO SCAPPATI.

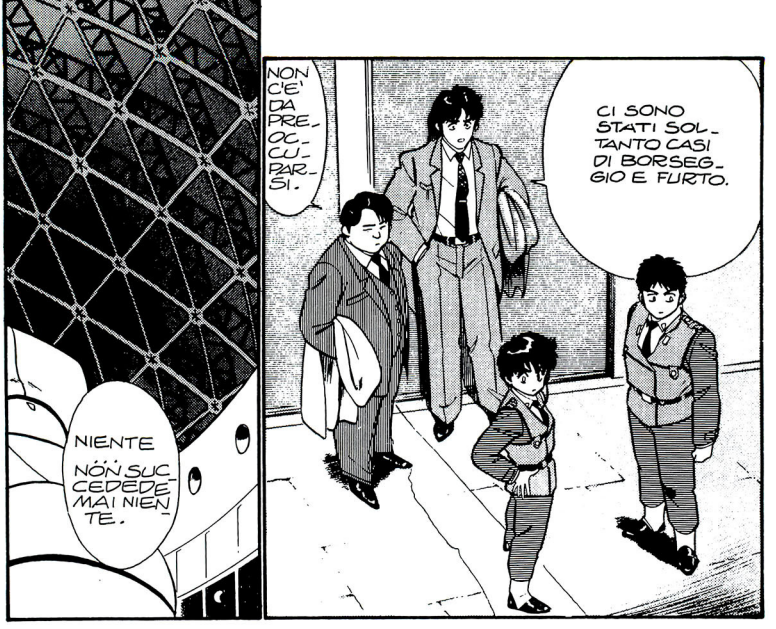
PATLABOR

FUORISERIE

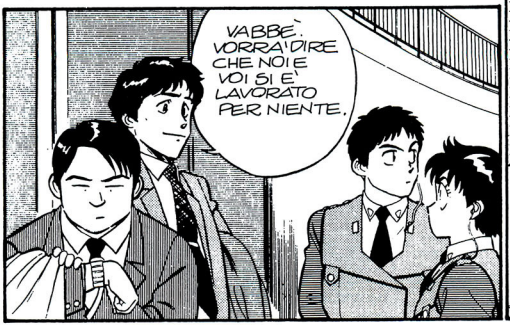
PARTE 8

221
POLIC
POLIC

GNAM
GNAM
ZZZ
NON C'È OGGI, IL SIGNOR UTSUMI ?
ERA MOLTO OCCUPATO. NON POTEVA LASCIARE L'UFFICIO.
MAGARI, SE LI ROVESCIO, VADO AVANTI UN ALTRO GIORNO...
YAWN


NIENTE... NON SUCCEDE MAI NIENTE.
NON C'È DA PREOCCUPARSI.
CI SONO STATI SOLTANTO CASI DI BORSEGGIO E FURTO.

ALLORA QUELL'AVVERTIMENTO DEL GRUPPO DI DIFESA DELLA TERRA*...
EVIDENTEMENTE ERA SOLO UNO SCHERZO.
DOBBIAMO SFORZARCI DI NON PENSARE A UN'EVENTUALITÀ DEL GENERE.
*ORGANIZZAZIONE AMBIENTALISTA ESTREMISTA CHE FA RICORSO ALLA LOTTA ARMATA.
CI HANNO FATTO METTER SU UN SISTEMA DI SICUREZZA COSÌ IMPEGNATIVO...
E POI, MAGARI, SARANNO LÌ CHE CI GUARDANO RIDENDO DI NASCOSTO!
CHE RABBIA!


VABBE'. VORRA' DIRE CHE NOI E VOI SI E' LAVORATO PER NIENTE.

TANTO FRA POCO CE NE ANDIAMO.

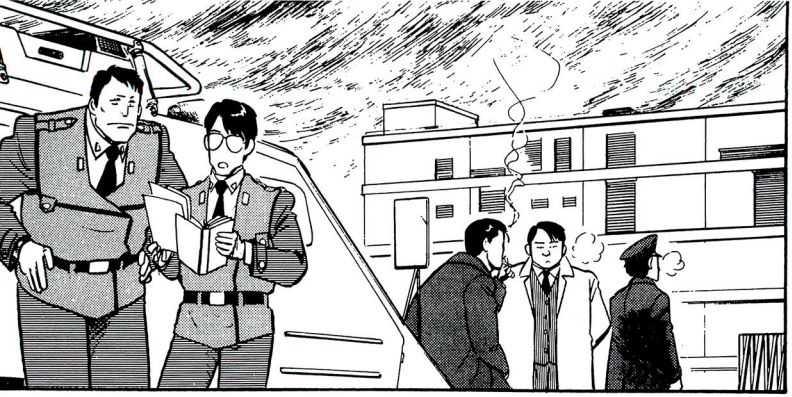
VADO A SALUTARE GOTO.
E IO MI FACCIO L'ULTIMO GIRO.

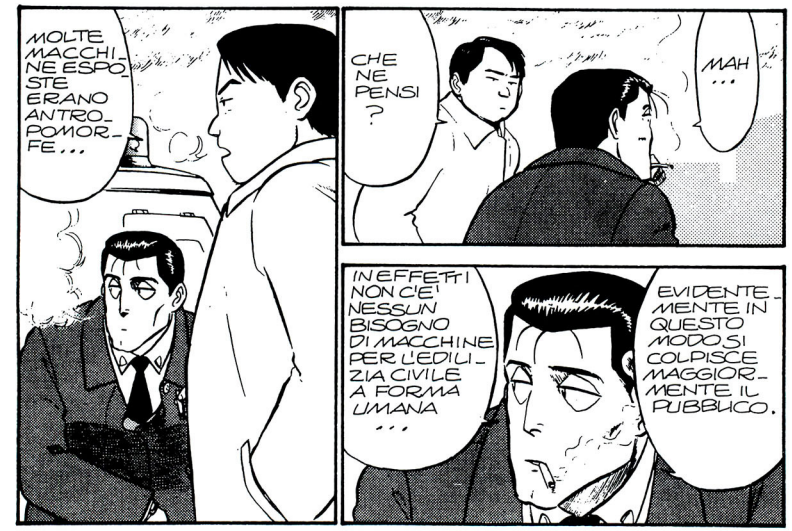
AH, DIMENTICAVO...

QUANDO AVREMO FINITO, ANDIAMO A PRENDERE UN TE' INSIEME?

?
NATURALMENTE OFFRO IO!

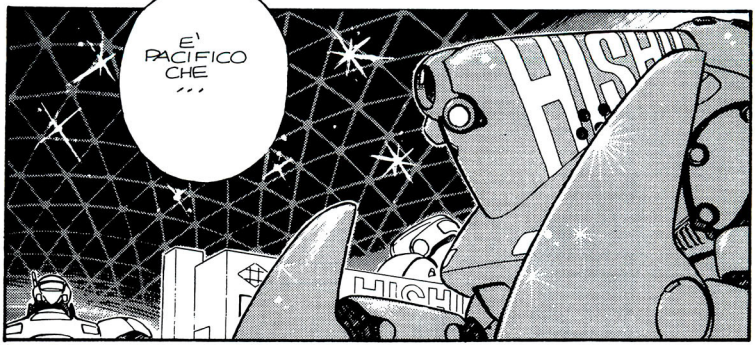
GRAZIE, MOLTO VOLENTIERI!
EHM... VIENI ANCHE TU?



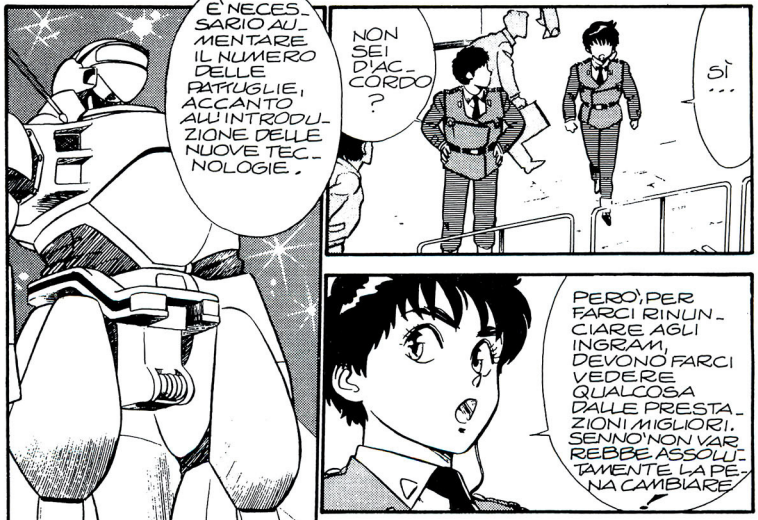

MOLTE MACCHINE ESPOSTE ERANO ANTROPOMORFE...
CHE NE PENSI?
MAH...

IN EFFETTI NON C'È NESSUN BISOGNO DI MACCHINE PER L'EDILIZIA CIVILE A FORMA UMANA...
EVIDENTEMENTE IN QUESTO MODO SI COLPISCE MAGGIORMENTE IL PUBBLICO.

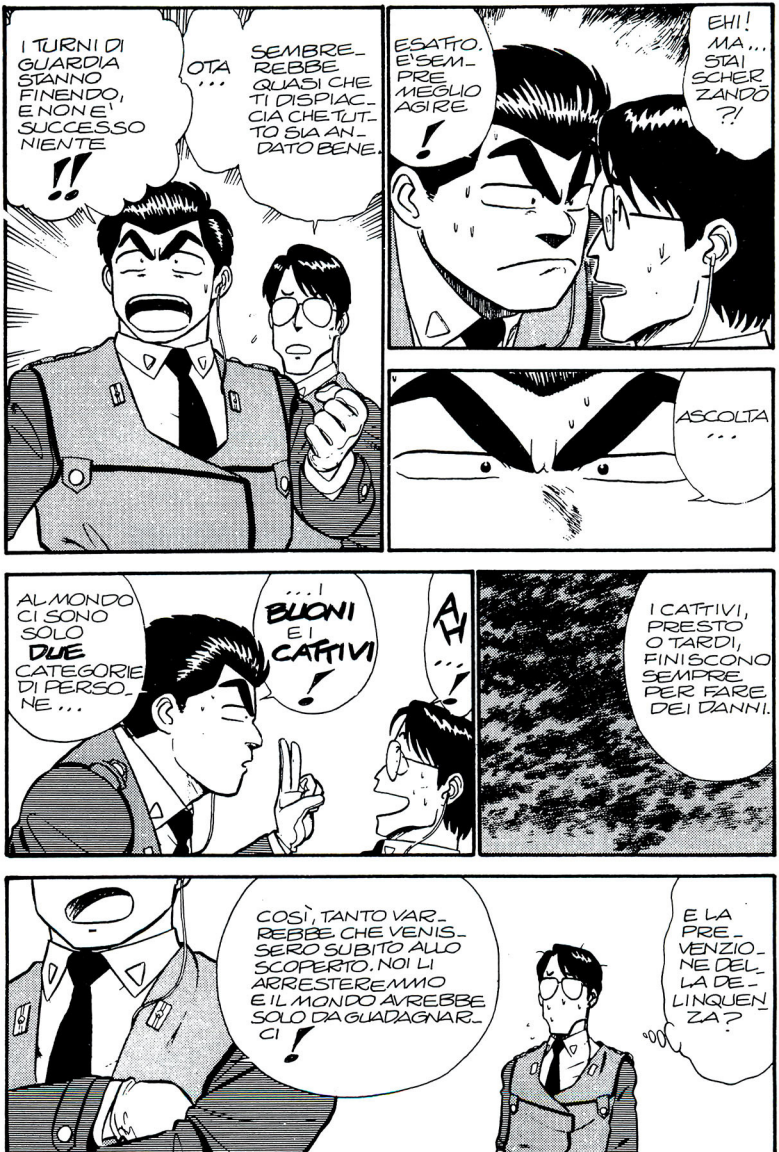
C'È VERAMENTE DA PREOCCUPARSI PER IL FUTURO...
UH?
LA TECNOLOGIA È SVILUPPATISSIMA ORMAI.
QUEST'ANNO VERRANNO FUORI DEI LAVORI INCREDIBILI.

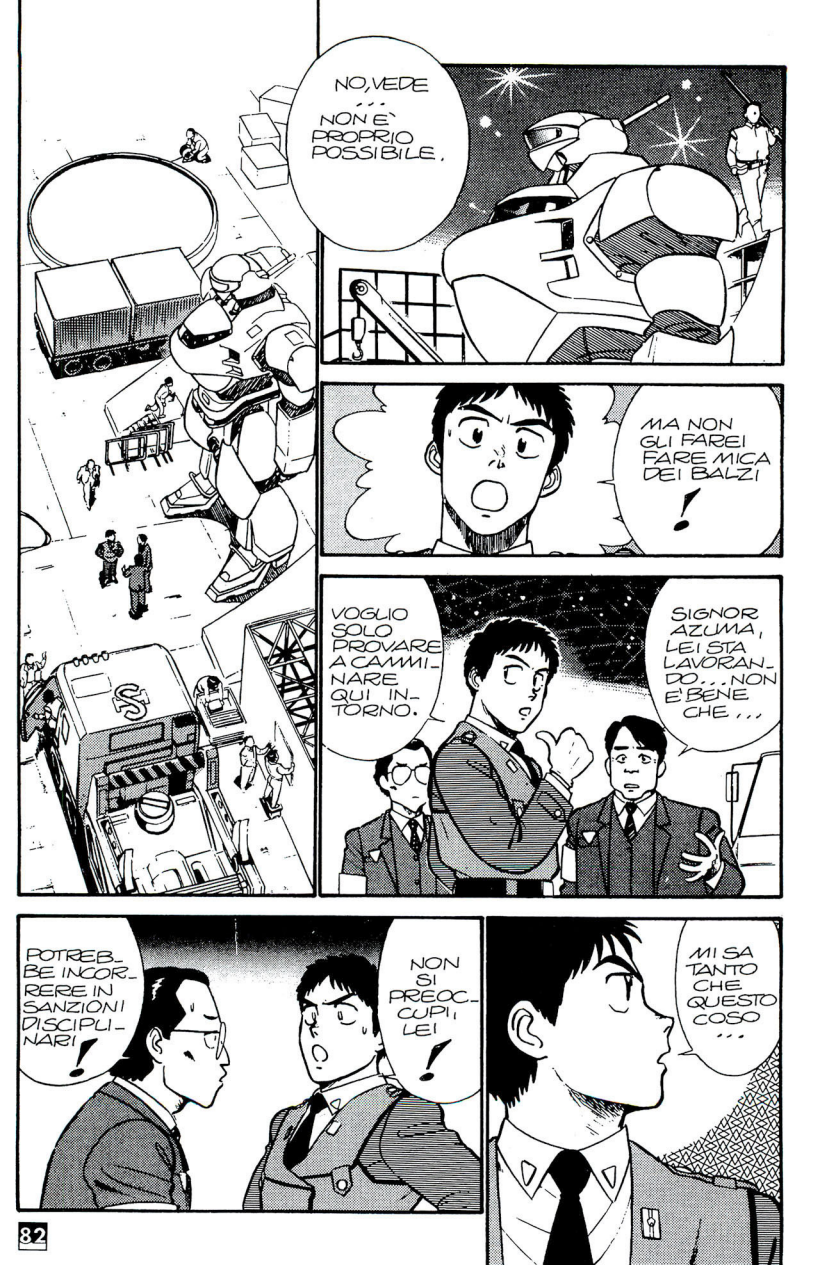

E' PACIFICO CHE ...

PERSINO LE MACCHINE DELLA PRIMA PATTUGLIA NON SAREBBERO PIU' COMPETITIVE, IN CASO DI SCONTRO.
... PRESTO VERRANNO USATI PER SCOPI CRIMINOSI !


SI' ...
NON SEI D'ACCORDO ?
E' NECESSARIO AUMENTARE IL NUMERO DELLE PATTUGLIE, ACCANTO ALL'INTRODUZIONE DELLE NUOVE TECNOLOGIE.
PERO', PER FARCI RINUNCIARE AGLI INGRAM, DEVONO FARCI VEDERE QUALCOSA DALLE PRESTAZIONI MIGLIORI. SENNO' NON VALE ASSOLUTAMENTE LA PENA CAMBIARE.

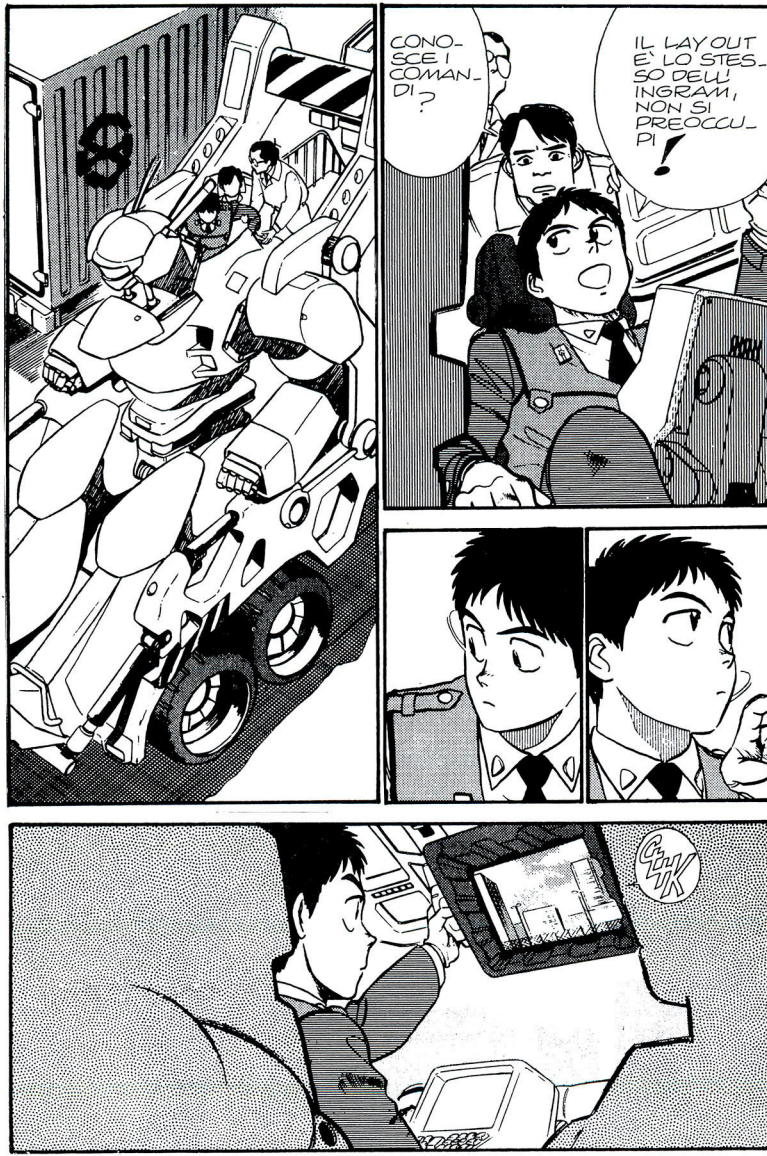
SÌ, MA...
BASTEREBBE PILOTARLI. SI CAPIREBBE SUBITO.
HAI RAGIONE. BASTA GUIDARLO.
?
EHI!!

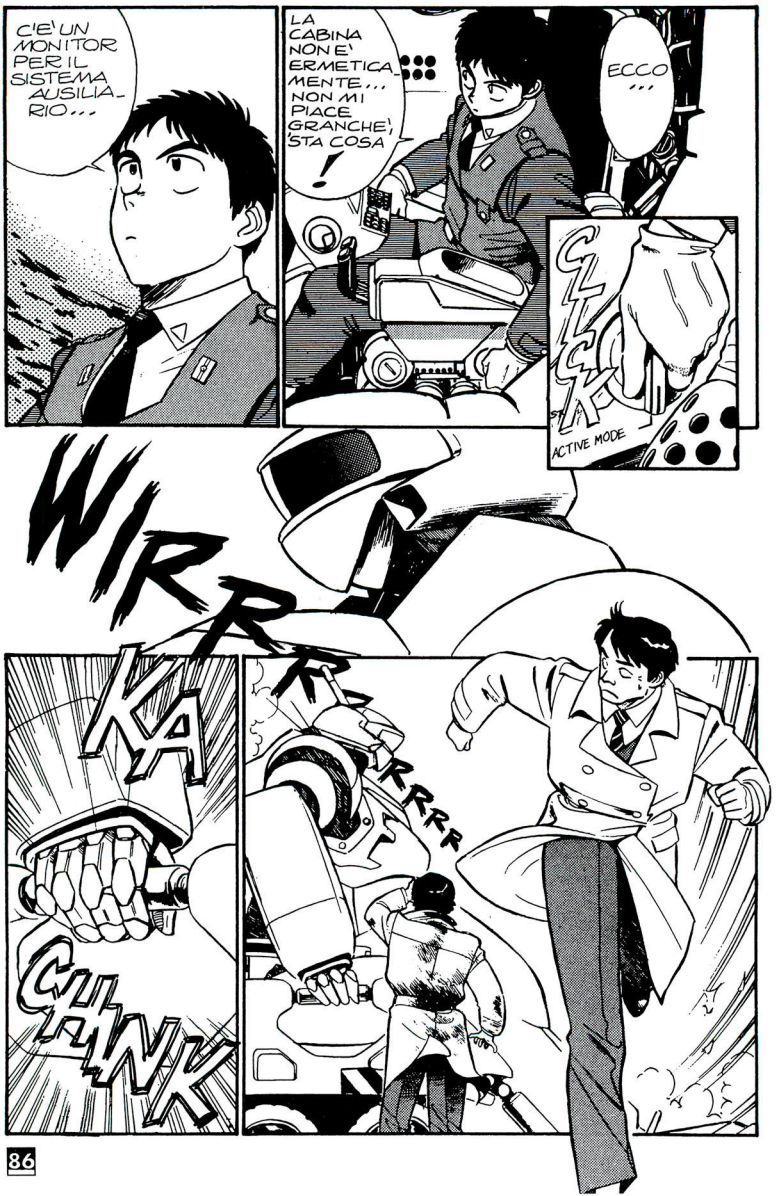

I TURNI DI GUARDIA STANNO FINENDO, E NON E' SUCCESSO NIENTE !!
OTA ...
SEMBREREBBE QUASI CHE TI DISPIACCIA CHE TUTTO SIA ANDATO BENE.
ESATTO. E' SEMPRE MEGLIO AGIRE !
EHI! MA... STAI SCHERZANDO?!
ASCOLTA ...
AL MONDO CI SONO SOLO DUE CATEGORIE DI PERSONE ...
... I BUONI E I CATTIVI !
AH ...!
I CATTIVI, PRESTO O TARDI, FINISCONO SEMPRE PER FARE DEI DANNI.
COSÌ, TANTO VARREBBE CHE VENISSERO SUBITO ALLO SCOPERTO. NOI LI ARRESTEREMMO E IL MONDO AVREBBE SOLO DA GUADAGNARCI !
E LA PREVENZIONE DELLA DELINQUENZA?

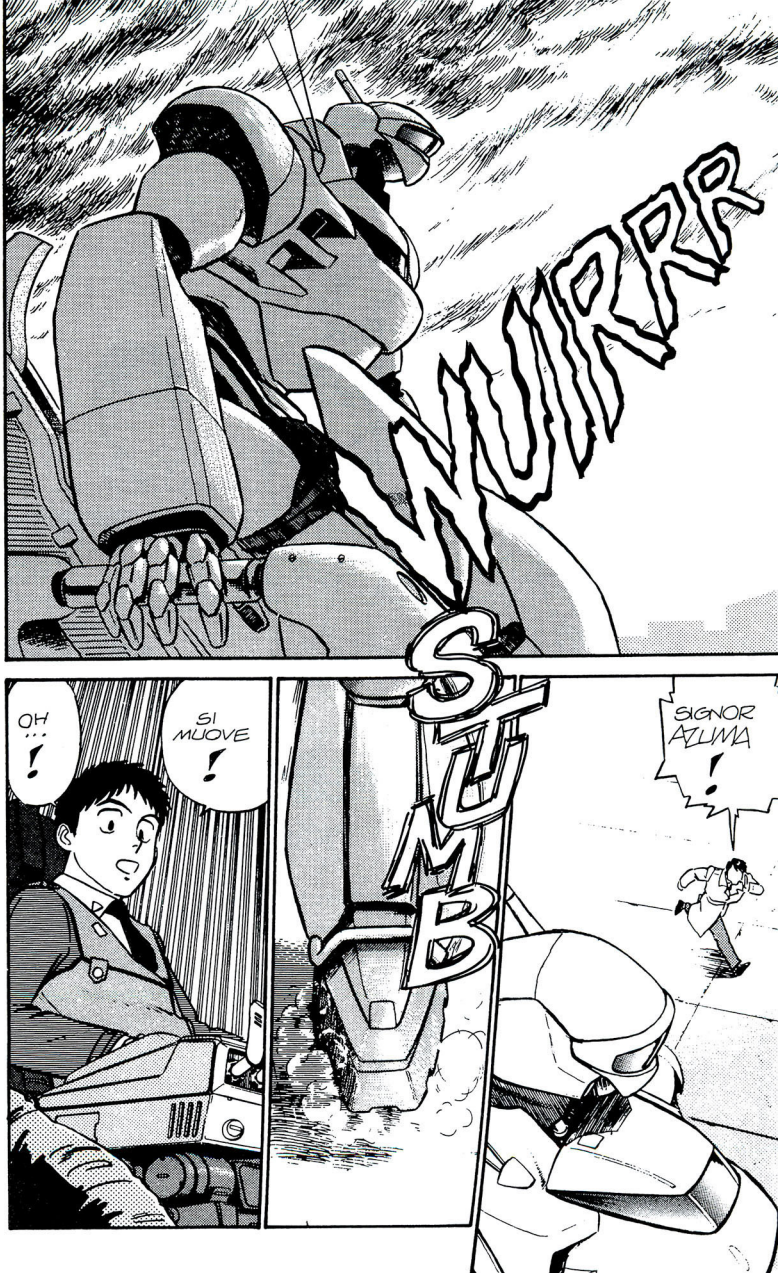

NO, VEDE ... NON E' PROPRIO POSSIBILE.
MA NON GLI FAREI FARE MICA DEI BALZI!
SIGNOR AZUMA, LEI STA LAVORANDO... NON E' BENE CHE...
VOGLIO SOLO PROVARE A CAMMINARE QUI INTORNO.
NON SI PREOCCUPI LEI!
POTREBBE INCORRERE IN SANZIONI DISCIPLINARI!
MI SA TANTO CHE QUESTO COSO ...

NOA!
NON DICA FES-SERIE!!
...E' SOLO UNA TIGRE DI CARTA!
AHHF!
FERMO! CHE INTENZIONI HAI?!
PRENDO UN ATTIMO IL SOFTWARE DELL'INGRAM!
TUTTO OKAY!
VOGLIO PROVARE LA MACCHINA FATTA IN SERIE!!

BRRR
LO PORTIAMO NEL PARCHEGGIO.
BENE!
EHI!
MI RACCOMANDO!
GUARDI CHE RIFERIRO' AL DIRETTORE.
FACCIA PURE.


8
CONO-
SCE I
COMAN-
DI?
IL LAYOUT
E' LO STES-
SO DELL'
INGRAM,
NON SI
PREOCCU-
PI!
CLIK


C'E' UN MONITOR PER IL SISTEMA AUSILIARIO...
LA CABINA NON E' ERMETICAMENTE... NON MI PIACE GRANCHE', STA COSA!
ECCO...
CLICK
ACTIVE MODE
WIRRRR
KA
CHUNK
RRRR


WURRR
STUMB
SIGNOR AZUMA !
SI MUOVE !
OH ... !

KSHANG KSHANG
NON TENTI DELLE MANOVRE STRANE, PER FAVORE !!
STRANE ?
QUESTA MACCHINA E' STATA PRODOTTA PER ESSERE USATA IN MODO STRANO !
RIDUZIONE DELLO STIPENDIO PER TRE MESI.
AAH!

CONTINUA ...

ANIME CLASSIC

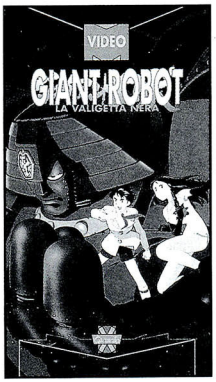
Dalla magia narrativa di Hayao Miyazaki: **Conan 5!** **ANIME CLASSIC 5**, 75 min., lire 39.900.

ANIME VIDEO

Direttamente dalla serie televisiva: **MAISON IKKOKU!** In **ANIME VIDEO 6**, 72 min., lire 29.900.

VIDEO

11



Un'opera che non finirà di stupirvi: **GIANT ROBOT-1, La valigetta nera**, (60 minuti).
M-VIDEO 11, lire 39.900.

Granata

ANIME CLASSIC

Un atteso esordio nella collana Anime Classic: **Gotriniton 1!** **ANIME CLASSIC 6**, 100 min., lire 39.900.

ANIME VIDEO

Direttamente dalla serie televisiva: **MAISON IKKOKU!** In **ANIME VIDEO 7**, 72 min., lire 29.900.

HUNTER

Lo scorso anno la Columbia Japan ha proposto due interessanti serie di compact disc: la prima raccoglie le sigle dei cartoni animati più conosciuti e importanti dell'animazione giapponese. I CD hanno una divisione tematica: manga per ragazze, con le sigle di Candy Candy, Heidi, Anna dai capelli rossi, *etc.; avventura, con le sigle di* Lupin III, Devilman, Galaxy Express, Babil Nisei, *etc.; robot e mobile suit, con le sigle di* Goldrake, Mazinga, Daimos; *e sport, con le sigle di* Mimì, Tommy, Captain Tsubasa. *La seconda serie è dedicata ai singoli personaggi; le musiche sono rifatte col sintetizzatore e altri strumenti elettronici, e per questo motivo ho deciso di chiamarle 'Sint Collection'. Per ultimo, un nuovo CD di* Lodoss War, *dal titolo "Il ricordo dei trovatori". Infine, vi ricordo che Mr. Hunter importa materiale originale giapponese, pertanto i fumetti e i libri sono scritti in giapponese, i laser disc sono parlati in giapponese e per vederli occorre un lettore multistandard compatibile col sistema NTSC. Leggetevi bene il catalogo in modo da non spendere soldi in telefonate inutili. Se per un qualsiasi motivo invece, non avete il catalogo, chiedetelo ad*

Hunter srl
Via Calvart 34
40129 Bologna

Ciao a tutti.

Mister Hunter

LE NOVITA' DEL CATALOGO HUNTER

NOVITA' IN COMPACT DISC DAL GIAPPONE

COLUMBIA COLLEZIONI TEMATICHE

CD 876	Le sigle dei manga d'avventura	Lit. 70.000
CD 877	Le sigle dei manga robotici	Lit. 70.000
CD 878	Le sigle dei manga per ragazze	Lit. 70.000
CD 879	Le sigle dei manga sportivi	Lit. 70.000

COLUMBIA FANTASIE ELETTRONICHE

CD 794	*Triton*, Sint Collection	Lit. 54.000
CD 748	*Nausicaä*, Sint Collection	Lit. 54.000
CD 750	*Gundam*, Sint Collection	Lit. 54.000
CD 752	*Z Gundam*, Sint Collection	Lit. 54.000
CD 746	*Lamù*, Sint Collection	Lit. 54.000
CD 826	*Holly e Benji*, Sint Collection	Lit. 54.000
CD 747	*Lamù*, Sint Collection 2	Lit. 54.000
CD 756	*Macross*, Sint Collection	Lit. 54.000
CD 757	*Macross*, Sint Collection 2	Lit. 54.000
CD 745	*Occhi di Gatto*, Sint Collection	Lit. 54.000
CD 755	*Dirty Pair*, Sint Collection	Lit. 54.000
CD 793	*Yamato*, Sint Collection	Lit. 54.000
CD 784	*God Mars*, Sint Collection	Lit. 54.000
CD 744	*Arion*, Sint Collection	Lit. 54.000
CD 837	*Touch*, Sint Collection	Lit. 54.000
CD 873	*Lupin III*, Sint Collection 1	Lit. 54.000
CD 874	*Lupin III*, Sint Collection 2	Lit. 54.000
CD 875	*Lupin III*, Sint Collection 3	Lit. 54.000

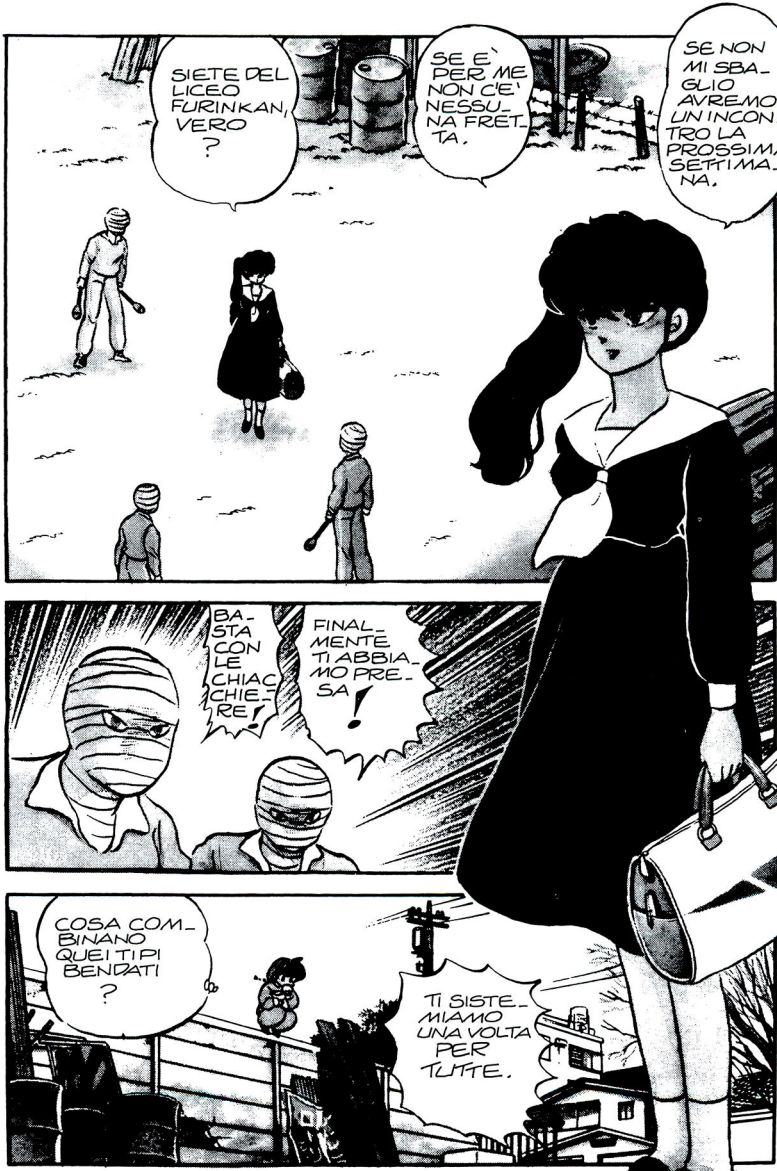
IL NUOVO CD DI *RECORD OF LODOSS WAR*

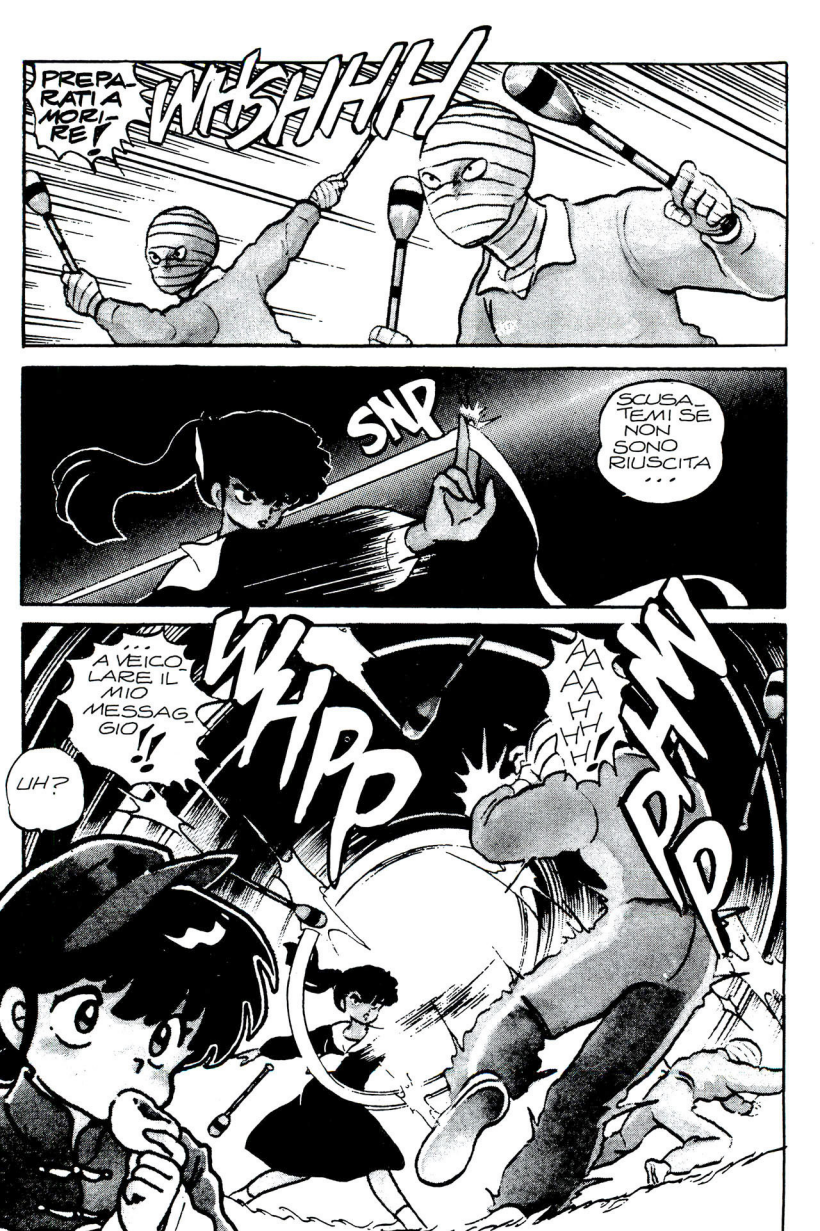
CD 783	*Lodoss War* "Il ricordo dei trovatori"	Lit. 75.000

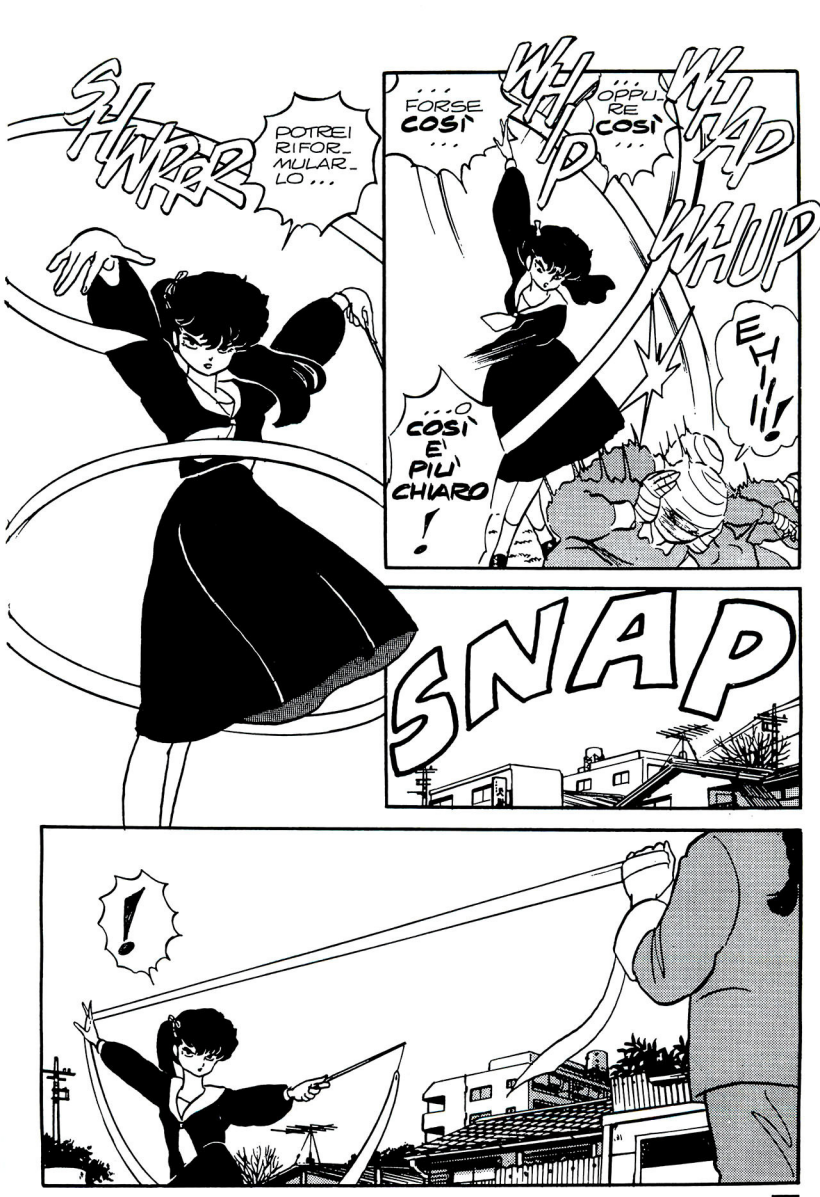
RANMA PARTE 17

KODACHI, LA ROSA NERA

HWOOOOOO
SEI UNA COSÌ CARA RAGAZZA! ECCOTI UN' ALTRA FOCACCIA ...GRATIS!
OOOH!! CIELO!! GRAZIE MILLE!
HWOOOOOO
PER GLI ACQUISTI, QUESTO CORPO DI RAGAZZA E' IL MASSIMO!
菓子の
花びし

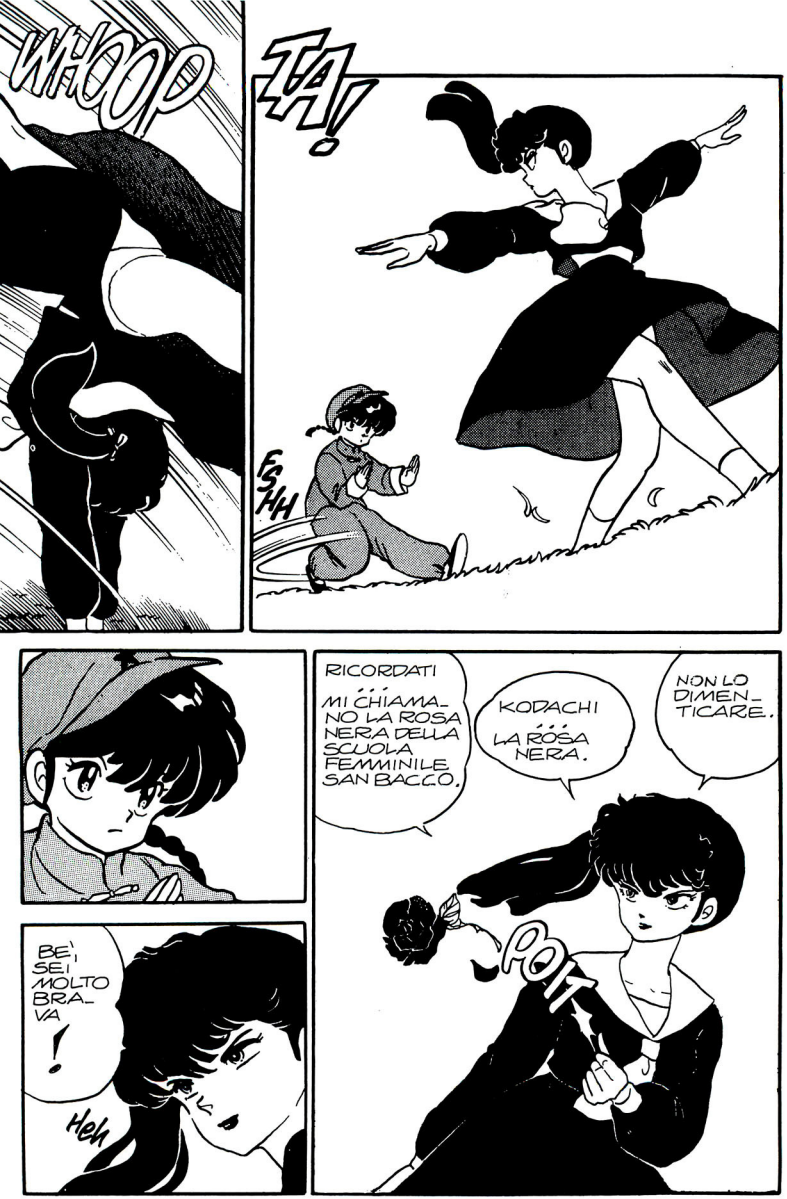

SIETE DEL LICEO FURINKAN, VERO ?
SE E' PER ME NON C'E' NESSUNA FRETTA.
SE NON MI SBAGLIO AVREMO UN INCONTRO LA PROSSIMA SETTIMANA.
BASTA CON LE CHIACCHIERE!
FINALMENTE TI ABBIAMO PRESA!
COSA COMBINANO QUEI TIPI BENDATI ?
TI SISTEMIAMO UNA VOLTA PER TUTTE.

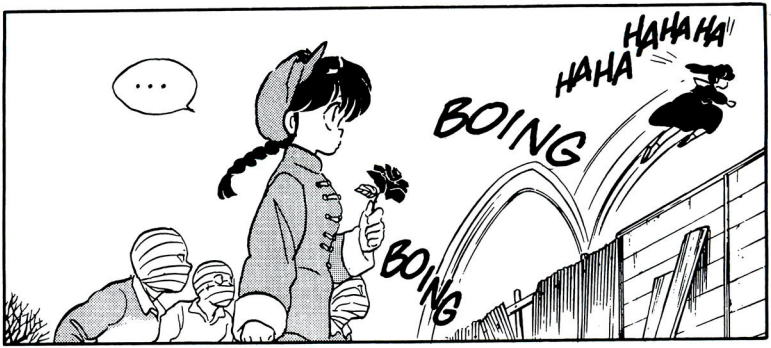

PREPARATI A MORIRE!
WHSHHH
SNP
SCUSAMI SE NON SONO RIUSCITA...
...A VEICOLARE IL MIO MESSAGGIO!!
UH?
WHPP
AAAAHH!
WHPP

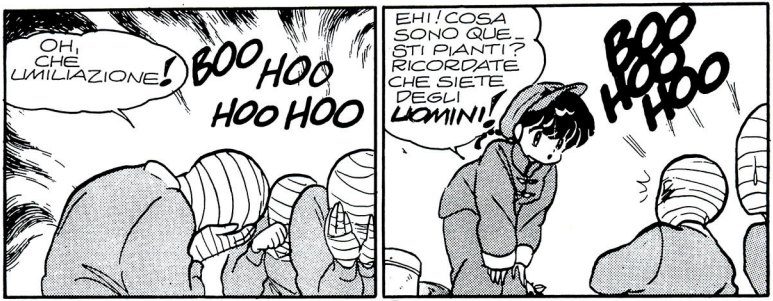

SWISH
POTREI RIFORMULARLO...
...FORSE COSÌ...
WHIP
...OPPURE COSÌ...
WHAP
WHUP
EH!!!
...O COSÌ È PIÙ CHIARO!
SNAP
!

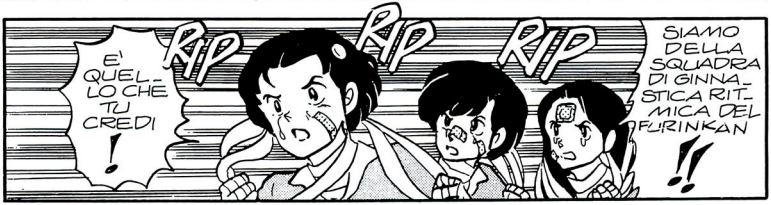
NON CREDI CHE BASTI ?
INSOMMA, HAI GIA' VINTO, NO ?
HAI AFFERRATO IL NASTRO COME SE NIENTE FOSSE.
SCUSAMI, MA NON MI SEMBRI UNA RAGAZZA QUALUNQUE.
UH, GIA' ...
... PUOI METTERLA COSÌ !
SNIFF

BENE...
TK...
...SICCOME PREFERISCO NON TRATTARE LE RAGAZZE...
TOK
WHIP
...CON LE SOLITE FORME DI CORTESIA!!
SHAA
BIP
EH?
FWOOSH


WHOOP
TA!
ESHH
RICORDATI ... MI CHIAMANO LA ROSA NERA DELLA SCUOLA FEMMINILE SAN BACCO.
KODACHI ... LA ROSA NERA.
NON LO DIMENTICARE.
POF
BEI, SEI MOLTO BRAVA!
Heh

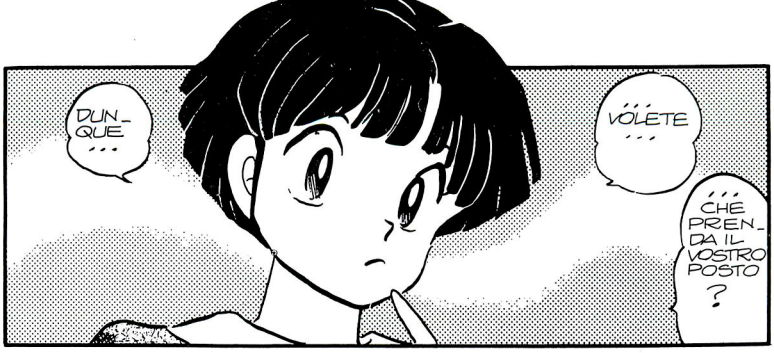

...
BOING
BOING
HAHA
HAHAHA

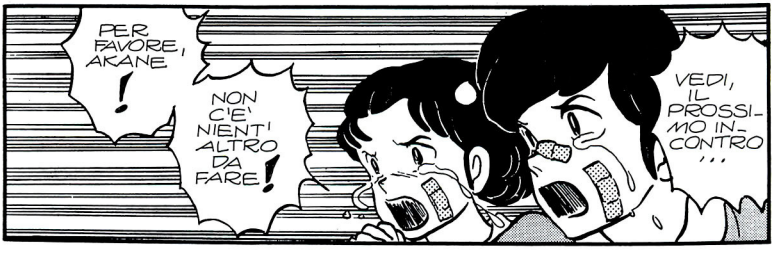

OH, CHE UMILIAZIONE!
BOO HOO HOO HOO
EHI! COSA SONO QUESTI PIANTI? RICORDATE CHE SIETE DEGLI UOMINI!
BOO HOO HOO

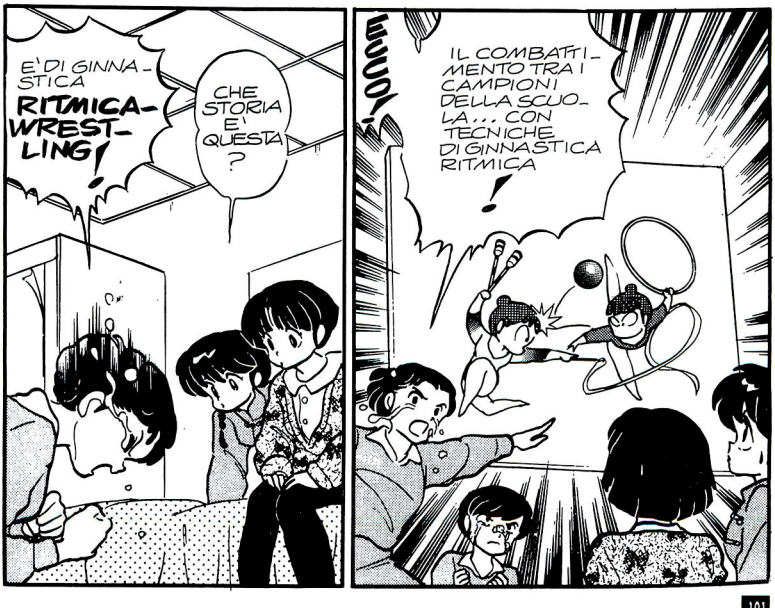

E' QUELLO CHE TU CREDI!
RIP
RIP
RIP
SIAMO DELLA SQUADRA DI GINNASTICA RITMICA DEL FURINKAN!!

UH-OH! QUESTE RAGAZZE...
...SONO IN CLASSE CON ME!

COSA C'E', RAGAZZE ?
PALESTRA TENDO.
AKANE !!
BOO HOO
BOO HOO
SIAMO STATE UMILIATE !
BOO HOO HOO
TUTTA LA SQUADRA ... INFORTUNATA ?
CI HA TESO UN' IMBOSCATA !
ORA DOVREMO RITIRARCI DALLA GARA !


DUN-QUE...
VOLETE...
...CHE PRENDA IL VOSTRO POSTO?

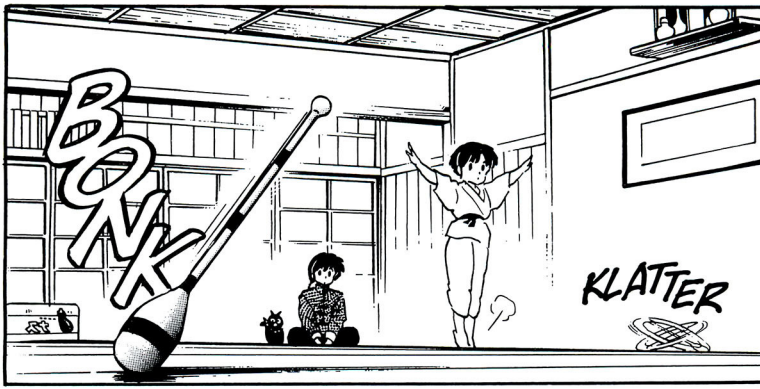

PER FAVORE, AKANE!
NON C'E' NIENT'ALTRO DA FARE!
VEDI, IL PROSSIMO INCONTRO...


E' DI GINNASTICA RITMICA-WRESTLING!
CHE STORIA E' QUESTA?
IL COMBATTIMENTO TRA I CAMPIONI DELLA SCUOLA... CON TECNICHE DI GINNASTICA RITMICA!
EEUOH!

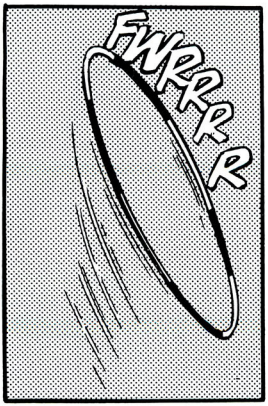
...MA D'ACCORDO!
NON SONO ANCORA SICURA DI AVER CAPITO ...
VI VENDICHERO'!
OHHH, GRAZIE, AKANE!
GLUCH!
NON AVRESTI DOVUTO ACCETTARE COSI' IN FRETTA.
SAI USARE QUEGLI ATTREZZI?
TU GUARDA E BASTA!
WHIRRrr
OH!
UH?
SNORT

ERNK, ERNK
ERNK
RYOGA!
DOV'ERI FINITO?
MI HAI FATTO PREOC-CUPARE PI-CHAN!
PI-CHAN?!
"PI" COME PORCELLO E "CHAN" PER PICCOLO.
OVVIO.
ADESSO STAI QUI BUONO.
RANMA!
NON FARLO ARRAB-BIARE!
MMMM

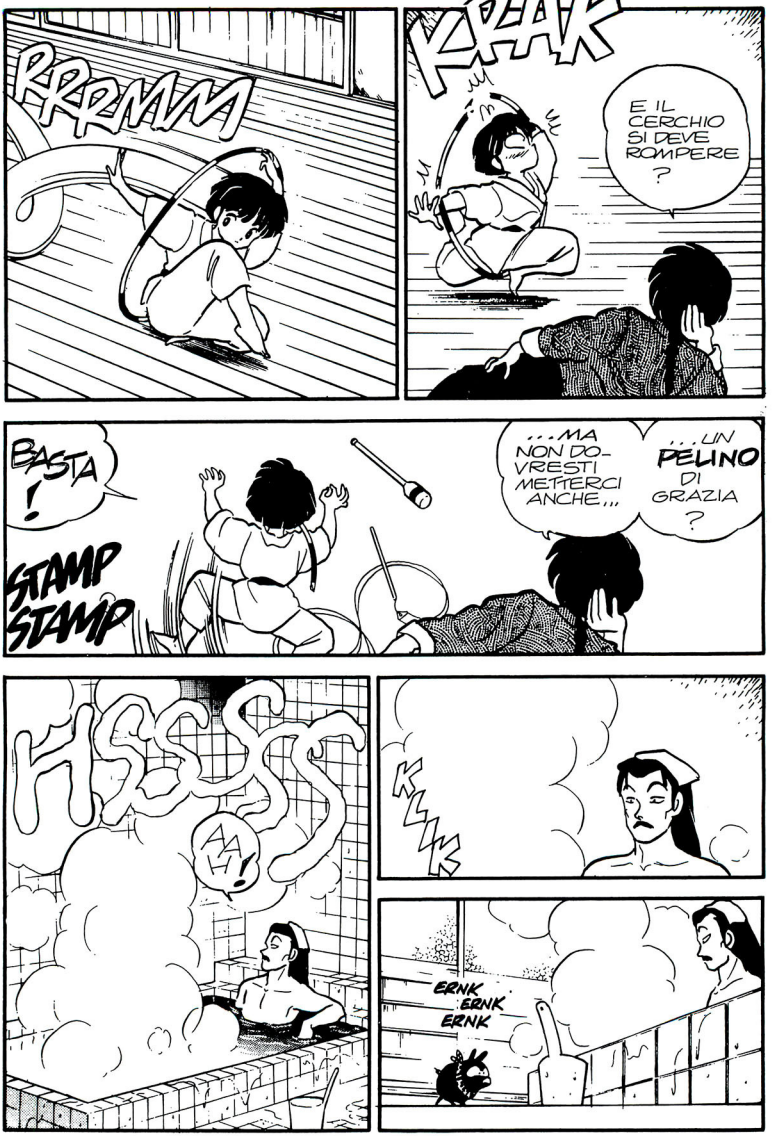
EHI, RYO-GA.
ANCHE IL TUO CER-VELLO SI E' ADEGUATO AL TUO STATO DI SUINO ?
GLOMP
BOP
TI HO DETTO DI NON STUZZI-CARLO !
SHAAAH
WHRRR
VISH
GUARDA QUA !


BONK
KLATTER

E' PREVISTO CHE CADA-NO?
MOLTO DIVER-TENTE.
PROVIA-MO COL NASTRO.
DEVI ANNODAR-TELO COSI'?
STA' ZITTO!


FWRRRR

KLOP


RRRMMM
KRAK
E IL CERCHIO SI DEVE ROMPERE ?
BASTA !
STAMP STAMP
...MA NON DOVRESTI METTERCI ANCHE...
...UN PELINO DI GRAZIA ?
HSSSS
AH !
KZZZK
ERNK ERNK ERNK

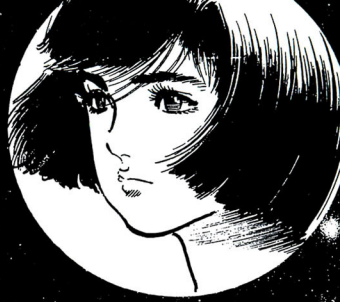
SPLOSH
VWOOM
...
TAP TAP
HSSSS
SONO UNA SCHIAPPA! SCHIAPPA! SCHIAPPA!!
E COSA POSSO FARCI IO?
POSSO ISTRUIRTI.

RYOGA ?
COS'E' SUCCESSO A PI-CHAN ?
CHI ... E' PI-CHAN ?!
GIA'. CHI E' PI-CHAN ?
COME SEI MAGNANIMO, RYOGA !
BLUSH
TU... TU CREDI ?
FSSHH
IL NASTRO.

WHHHP
KRAK
IOHH!!
KRAK
MA, TU...
huf huf
DIO.
SIGHHHH
FANTASTICO!
BLUSH

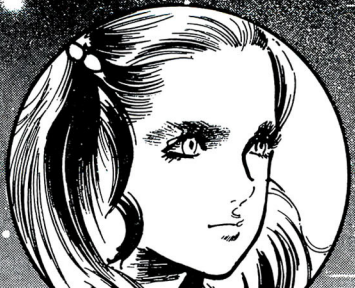
FUAP FUAP
COSÌ, HANNO CHIESTO AIUTO.
HWOOOO...
QUESTE GINNASTE DEL FURINKAN NON SANNO PERDERE...
PALESTRA TENDO.
AKANE TENDO...
SWISH
...KODACHI, LA ROSA NERA...
...TI FARA' A PEZZI!

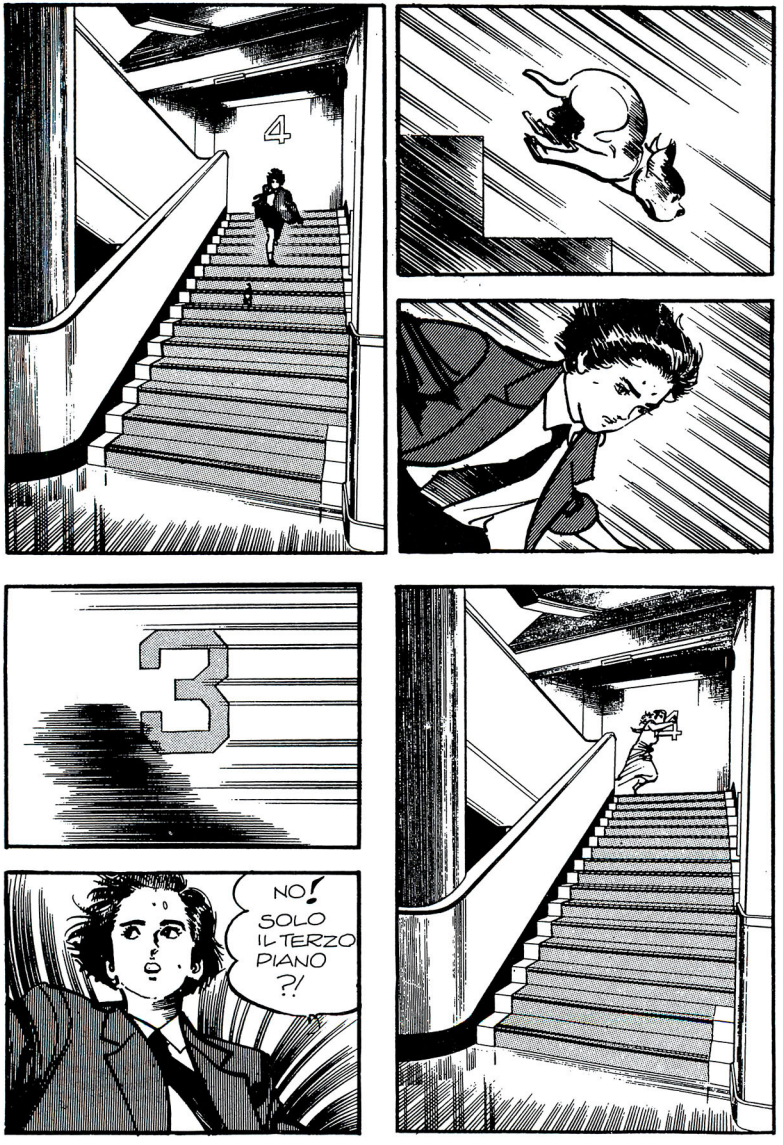
CONTINUA...

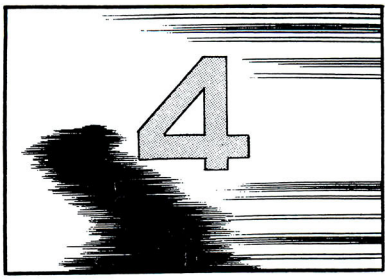


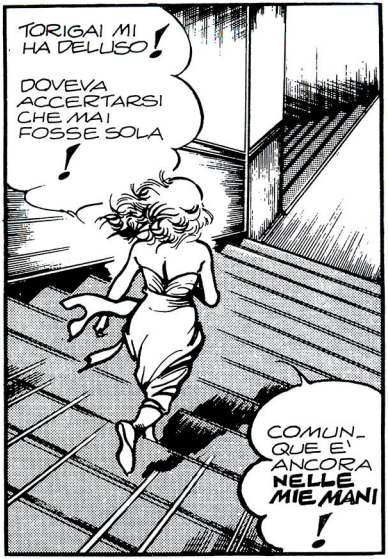
MAI PARTE 33

LA FUGA




4
4
3
NO! SOLO IL TERZO PIANO ?!


4


TORIGAI MI HA DELUSO!
DOVEVA ACCERTARSI CHE MAI FOSSE SOLA!
COMUNQUE E' ANCORA NELLE MIE MANI!

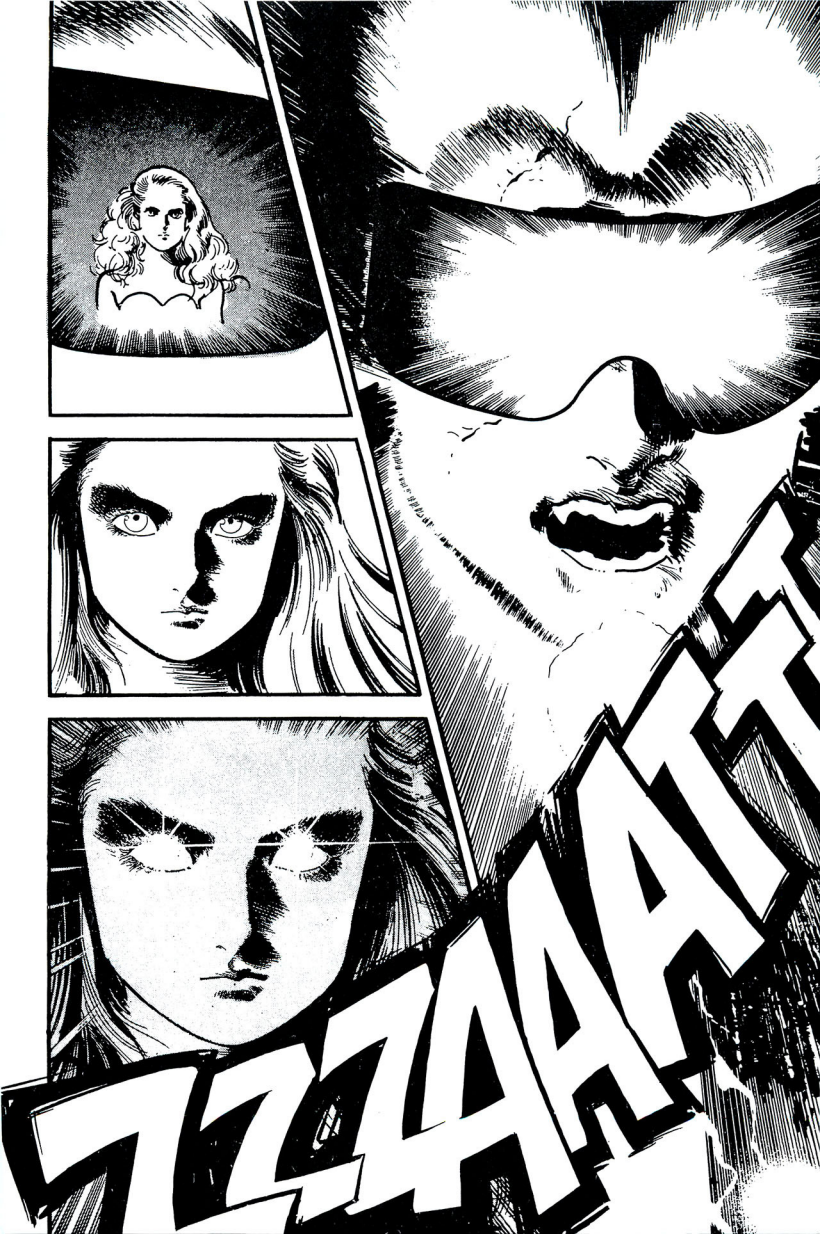
NON MI ASPETTAVO TANTI INTRALCI!

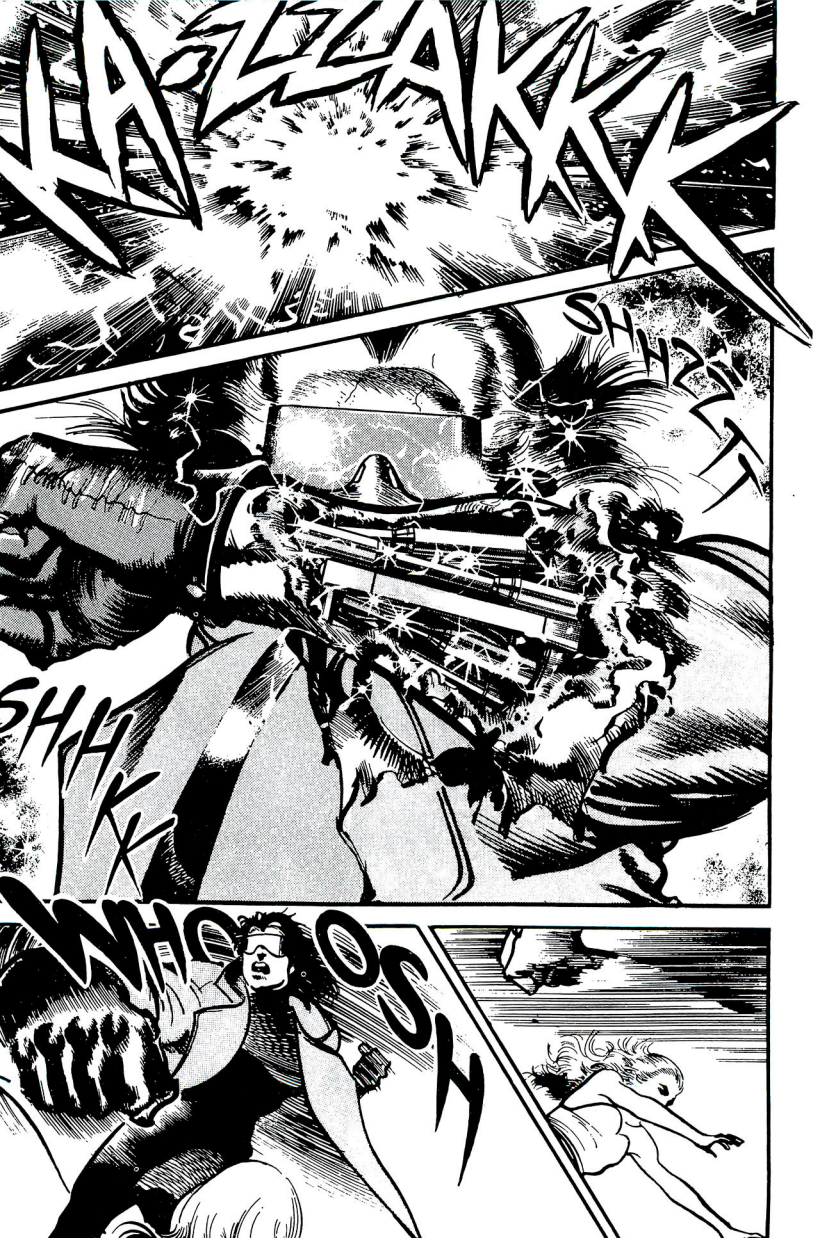
THUDD
THUDD
THUDD

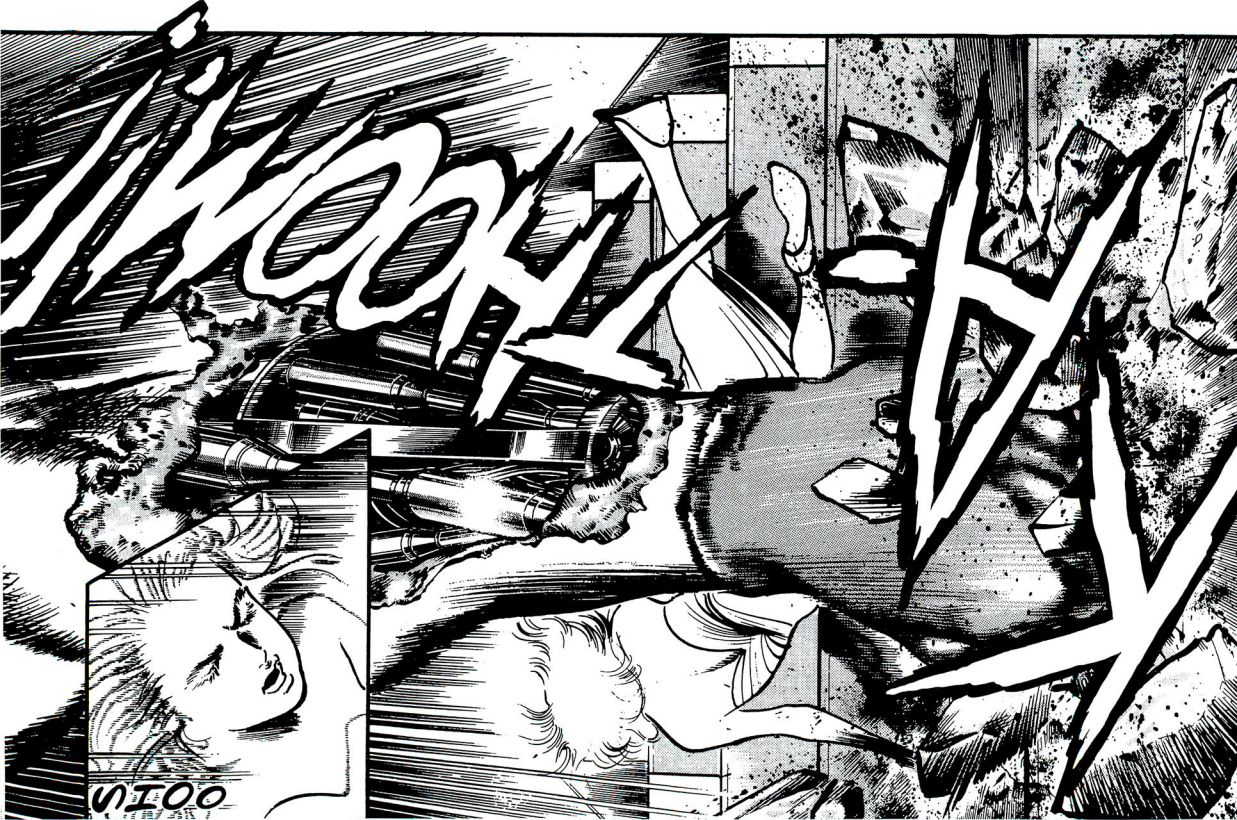
THUDD
THUDD
THUDD
THUDD
!!
...
THUDD
THUDD
THUDD

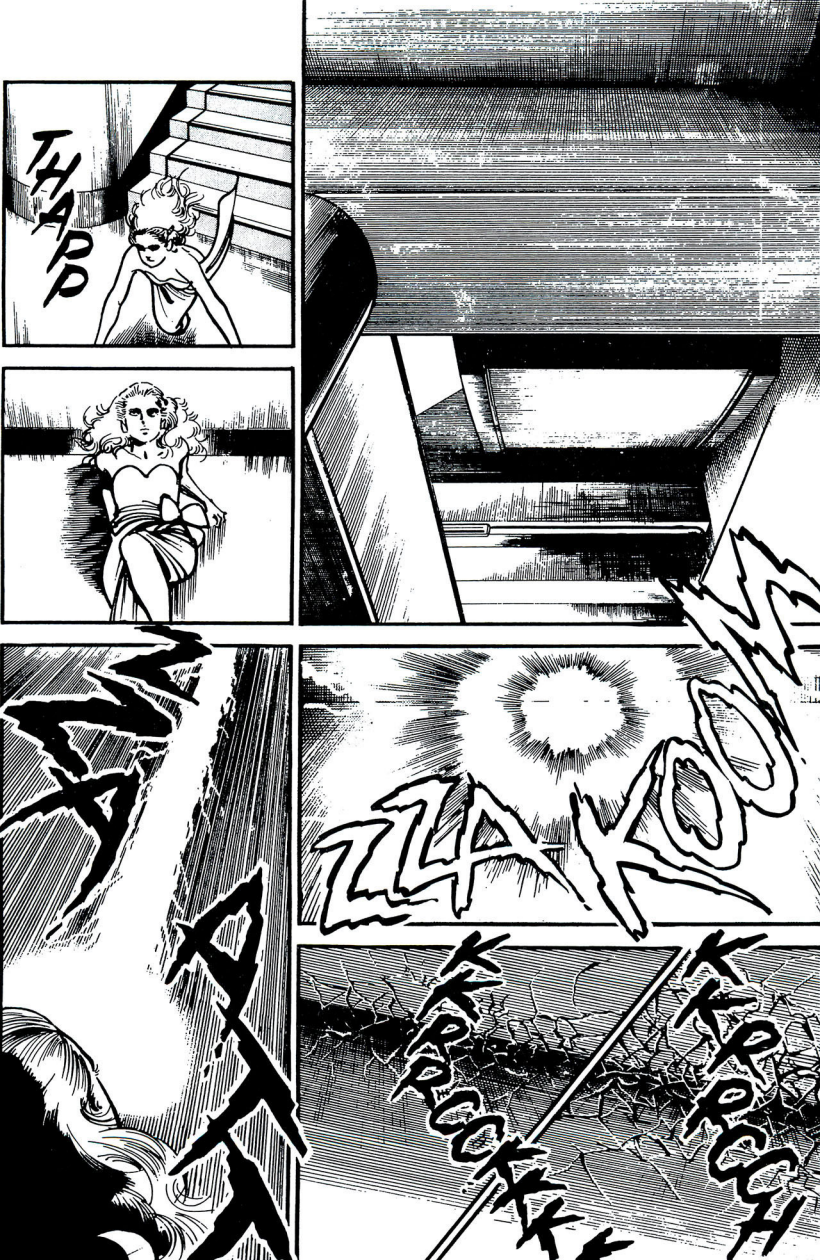
THUDD
THUDD
THUDD
THUDD
!!
THUDD
THUDD

!!
THUD
THUD
THUD
GRRAAHH!


ZZAA

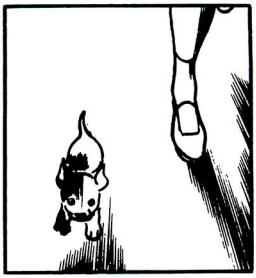

KA-ZZLAKK
SHHZZT
SH-HT
K
WHOOSH


WOOK!
UIOO

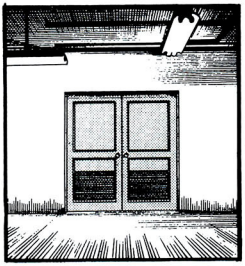

THAPP
ZZA KOOM
KKRRCCH
KKRRCCKKK

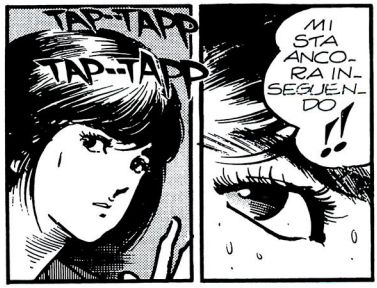
GRRRR!

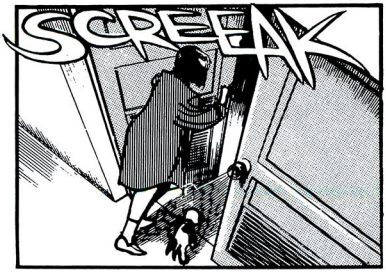
TAP
TAP
TAP
TAP

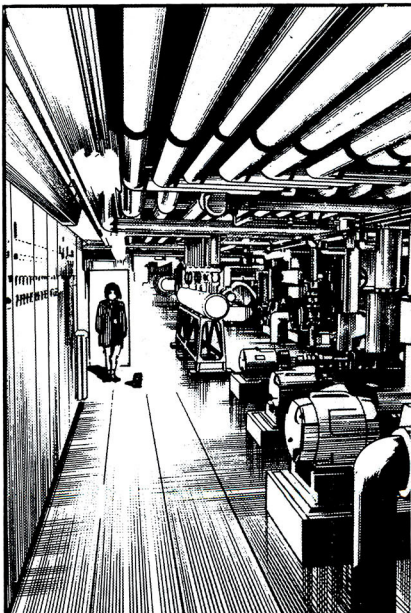


CHISSA' DOVE CONDUCE QUESTO CORRI-DOIO...
FUORI ?!

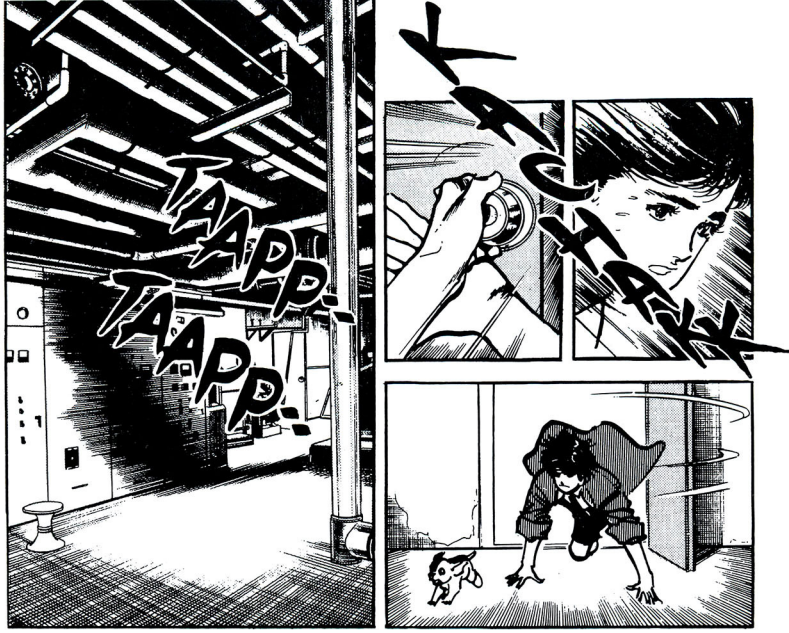


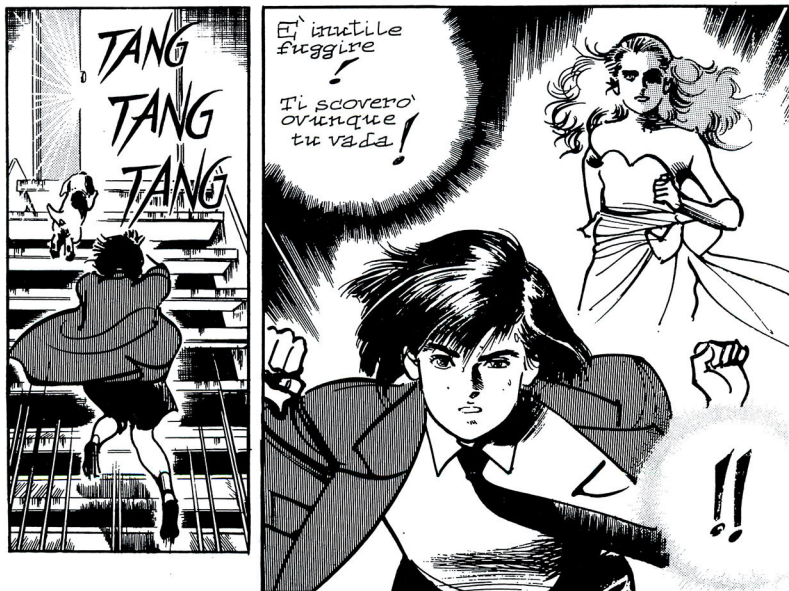

TAP-TAPP
TAP--TAPP
MI STA ANCORA INSEGUENDO
!!

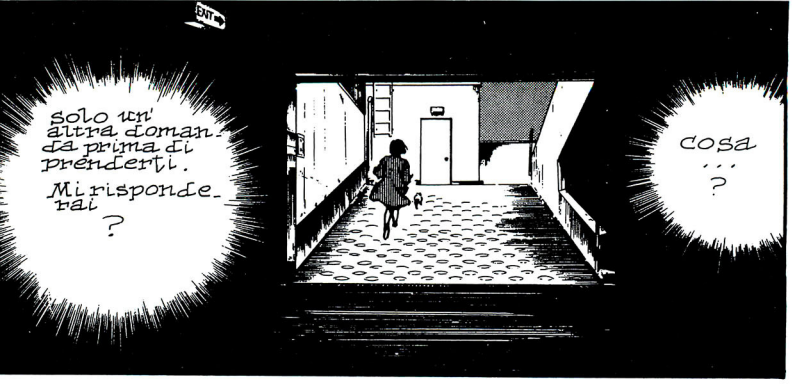

SCREEAK

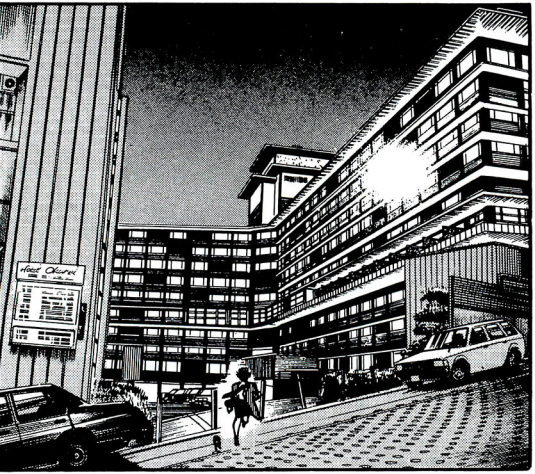


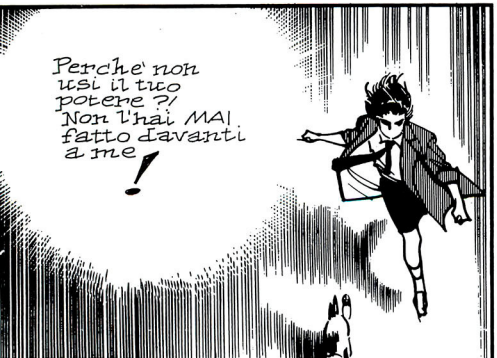
SHHUUU
DA-DUM DA-DUM
DA-DUM
KREEAK
GRRR...!
STA PER RAGGIUNGERCI VERO ?!
CHAKKT CHAKKT
TAAPP TAAPP TAAPP...
E' BLOCCATA!
CHAKKT CHAKKT
RRRR...
GRRR!


TAAPP..
TAAPP..
KACHAK


TANG
TANG
TANG
E' inutile fuggire!
Ti scoverò ovunque tu vada!
!!

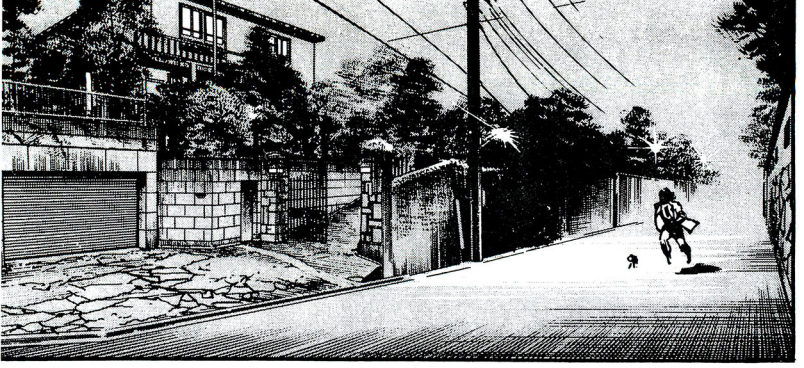

Solo un' altra domanda prima di prenderti. Mi risponderai ?
Cosa ... ?


Hotel Okura

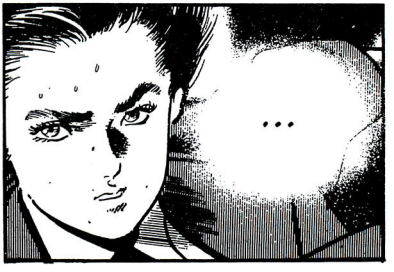

Perchè non usi il tuo potere ?! Non l'hai MAI fatto davanti a me !

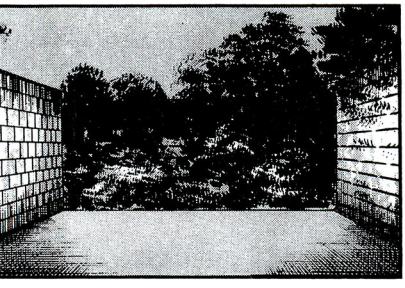
Non lo farò !

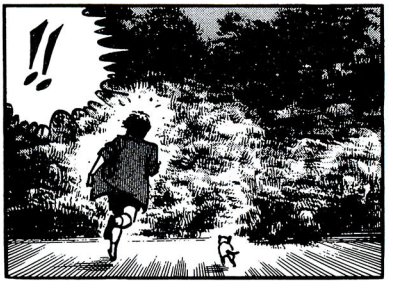
Perchè no ?!
Abbiamo il potere degli dei. Siamo le elette! Capisci, Mai ?! SIAMO COME DEI!
...



Ti obbligherò a usare il tuo potere.
Non hai scelta!


...

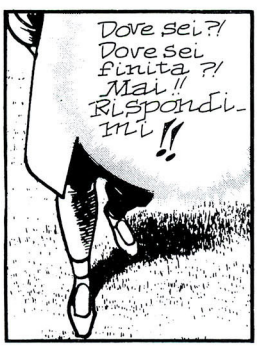



!!

SHSS
SHSS

RON!

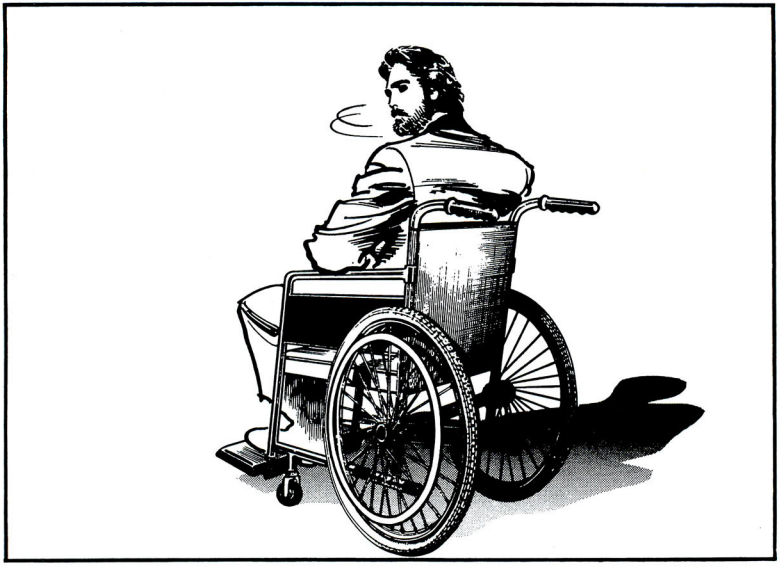
SHSS

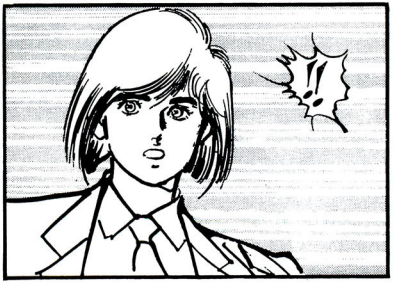

Dove sei?! Dove sei finita?! Mai!! Rispondi-mi!!

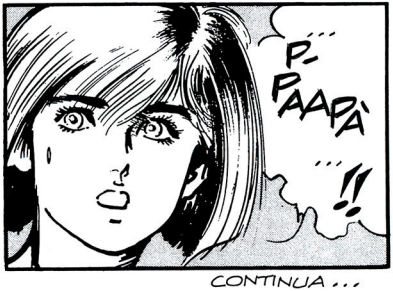
GRAZIE AL CIELO! HA PERSO LE MIE TRACCE!

Mai! Mai!! Dove sei?!

SCUSA!
MI SPIACE DI ESSERE ENTRATA SENZA CHIEDERE PERMESSO.







CONTINUA...

MANGA COMPACT

La più eroica e avvincente saga mai concepita: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 35. 128 pagine, lire 3.000.

Z VIDEO

70 minuti di pura azione, **Z VIDEO n° 9**, con 3 episodi di **KEN IL GUERRIERO**, lire 29.900.

Z COMPACT

35

A GRANDE RICHIESTA E' TORNATO... E' **KEN IL GUERRIERO!!** SU **ZETA COMPACT**, ORA IN EDICOLA, POTRETE LEGGERE OGNI MESE LE SUE DINAMICHE AVVENTURE. 128 PAGINE, 3.000 LIRE.

Granata

MANGA COMPACT

Continua l'incredibile saga de: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 36. 128 pagine, lire 3.000.

M-VIDEO

GIANT ROBOT-1 La valigetta nera (60 min.). **M-VIDEO 11**, lire 39.900.

YAMATO VIDEO

La più completa collezione di disegni animati giapponesi presenta:

L. 39.900

YAMATO SERIES TV

L. 29.900

YAMATO SERIES

ORIGINAL ANIMATION VIDEO

L. 29.900

Tutte le videocassette sono disponibili presso il punto vendita
Yamato Shop • via Lecco 2 • 20124 Milano • tel. 02/29409679

Yamato srl • via Solferino 41 • 20035 Lissone (MI) • tel. 039/2459463 • fax 039/2459462

DISTRIBUZIONE: **POLYGRAM ITALIA srl, VIA TENCA 2, 20124 MILANO**